3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



话梅工作室免责声明

本工作室发布的所有文章及书刊均来自于网络及个人收藏，版权归相应出版社及作者所有！

本工作室不使用书刊内容进行商业活动或盈利。

书刊文章内容作者负其文责，概不代表本工作室立场。

如果我们的内容对您的权利造成了侵犯，请联系我们，我们会尽快撤销相关内容。

话梅工作室提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，违反者后果自负，本工作室不承担连带责任。

话梅工作室仅提供一个爱好者交流平台，将不对任何资源负法律责任。

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您喜欢，请购买正版。

话梅工作室严厉谴责任何形式的利用本工作室发布内容进行的盗版行为。

望大家共同努力，创建一个和谐美好的网络环境。


THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.32
特别策划
掌机实用技术
新春主机购买指南/日常主机软件保养
周边外设推荐
玩家日常小贴士……
2005
日版掌机游戏完全年鉴
收录GBA、NDS、PSP三大机种三百余款游戏
攻略研究
马里奥赛车DS 深入研究
TAO 魔物之塔与魔法之卵

一等奖

1名 | 奖品：SONY PSP掌机(豪华版)

二等奖

1名 | 奖品：神游iQue DS双屏掌机

三等奖

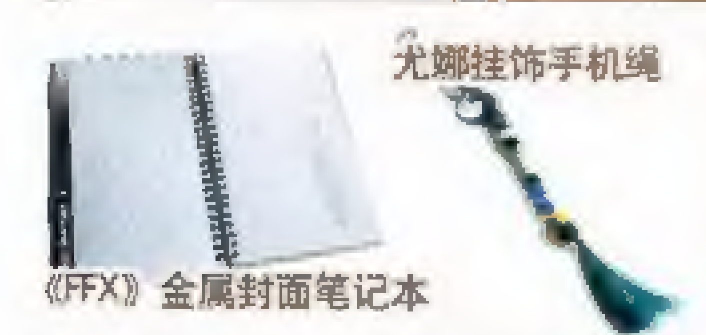
3名 | 奖品：全球同步上市的iQue micro

四等奖

3名 | 奖品：小神游SP

这里并非上演神话

看掌机王SP得大奖



尤娜挂饰手机绳

《FFX》金属封面笔记本

纪念奖

300名

奖品：四款精美奖品
随机抽取



游戏主题T恤



运动护腕

只要在2006年2月7日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中243页中右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部收，邮编730020”您将有机会获得以上奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第34辑上公布，敬请关注。

THE KING OF POCKETGAMES

本辑特别关注

招牌大餐再度奉上



P21

收录2004年12月至2005年12月GBA、NDS、PSP三大机种三百余款游戏，每款游戏都有详细的资料以及编辑的简评，带给你最丰盛的游戏资讯大餐。

2005日版掌机游戏完全年鉴

收录GBA、NDS、PSP三大机种三百余款游戏

专题企划

P194

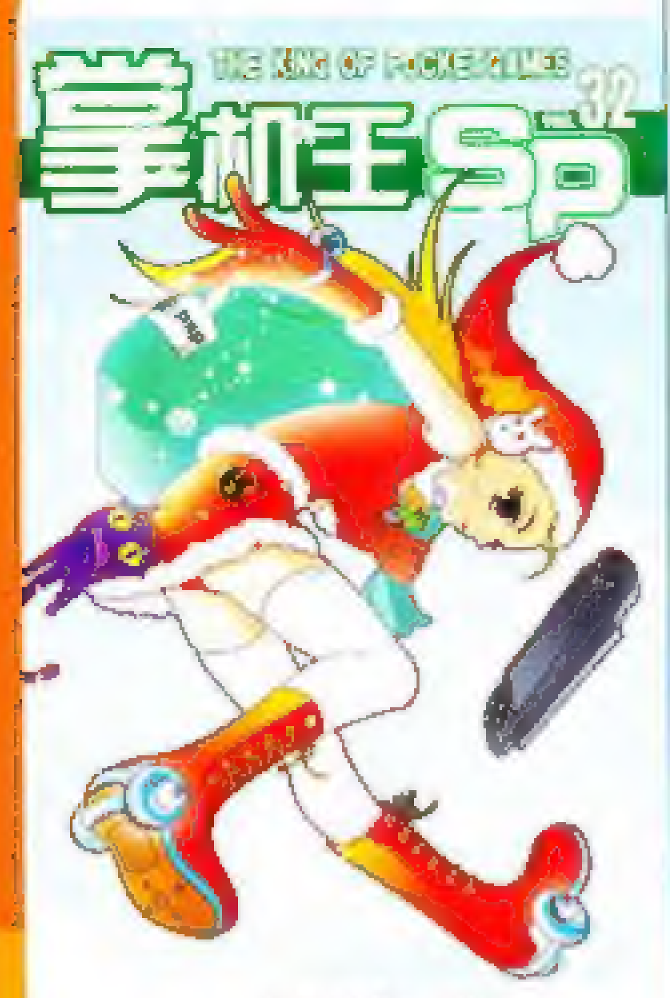
掌机实用技术

坏点识别指南，识别二手机翻新机，实用周边推荐，主机保养，玩家保健……

P141

《马里奥赛车DS》深入研究

操作技巧详解
全赛车性能分析／全赛道最速研究



美术总监：吴松

掌机王Sp
Vol.32

本期赠品



掌机王小编贺年卡

新年红包袋



口袋光环 VOL.32

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

目 录

CONTENTS

游戏类型说明

内文中以英文缩写的方式表示游戏类型，具体解释如下。

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A · RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A · AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S · RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名称及各游戏机名称的解释如下。

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
WSC	Wonder Swan Color，Bandai公司出品
小神游GBA	小神游Game Boy Advance，神游科技有限公司出品

游戏索引



女神侧身像 蕾娜斯
VALKYRIE PROFILE LENNETH

◆Square Enix / tir-Ace◆RPG◆预定2006年3月2日◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：12岁以上 **PSP**

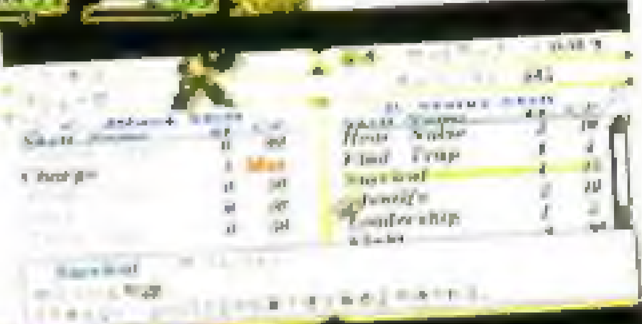
文 海文

以北欧神话为背景，以歌剧一般的叙事方式及悲剧气氛打动无数玩家的经典RPG游戏《女神侧身像》即将在PSP上登场。PSP版本的《女神侧身像》将更名为《女神侧身像 蕾娜斯》。本作并不只是单纯的复刻版，而是会在PS版的基础上做出大幅的强化。无论有没有玩过PS版本的玩家都能在PSP版本中体验到全新的乐趣。

震撼人心的经典作品将在PSP上复活！

在游戏中玩家要扮演女神"VALKYRIE"(即蕾娜斯)，为了在即将到来的神界战争"诸神的黄昏"中取得胜利而奉主神奥丁之命来到人间寻找合格的战士。蕾娜斯拥有听见临死前的勇士的灵魂之音的能力，在这些死去的勇者中选出最为勇猛的灵魂并送上神界就是蕾娜斯的使命。然而，在与众多的勇者之魂交流的过程中，蕾娜斯也迎来了自己所必须面对的"真实"……

▲战斗中依不同的顺序按下按键就能够自由地组合出各种连续技，并且随着上场人员的不同，连续技也会发生大量的变化。



▼分配技能点数来自由地培养人物，是让同伴留下来一起战斗，还是将其送往神界？这需要玩家来做出取舍。

充满魅力的人物

蕾娜斯

"和我一起活下去……"

▼本作的主人公。为了即将到来的神界战争而来到凡间搜寻勇士们的战魂。

普拉琪娜

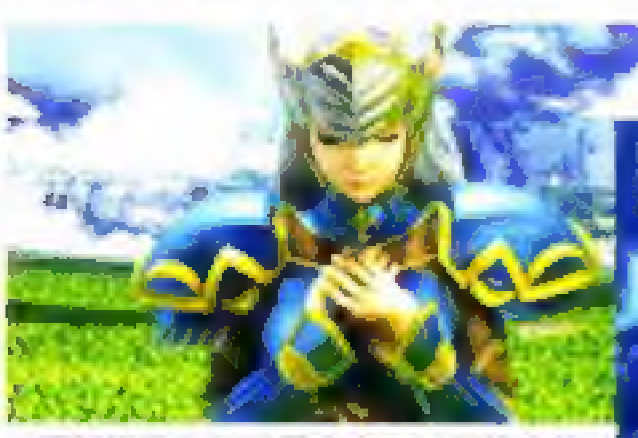
"能和鲁西奥在一起的话，无论去哪里都可以……"



▲男主人公鲁西奥的青梅竹马。在被母亲卖给别人前与鲁西奥一起出逃，却不幸长眠于铃兰草原的剧毒花粉中的少女。

以3D影像的形式再现的著名场面

在PSP版中，当发生重要事件时追加了大量的影像，并且在这些新追加的影像中出现的人物台词都会经过重新录制。给老玩家们以全新的感受！



▲蕾娜斯陷入了沉思之中。3D影像中的蕾娜斯会有更加丰富和逼真的表情。



▲蕾娜斯在序章接受奥丁与芙蕾召见的场面也会以3D影像来表现。

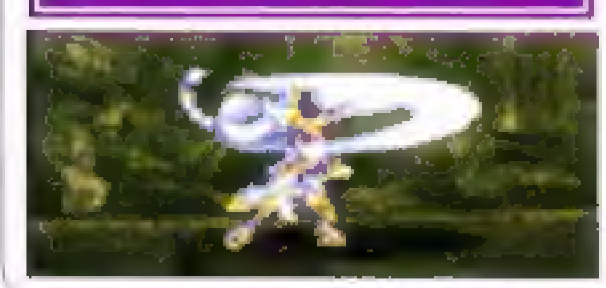
◀夜空下的铃兰草原，蕾娜斯似乎在与敌人展开战斗。

充满动作要素的游戏系统

迷宫探索部分

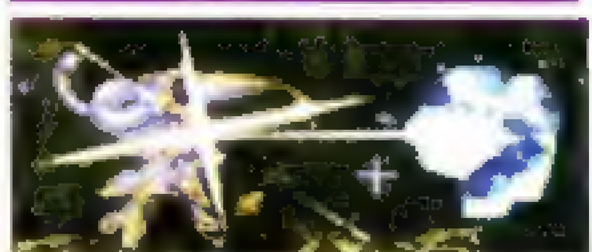
在操纵蕾娜斯在迷宫中展开探索时，会频繁地运用到挥剑、跳跃、奔跑等动作。灵活利用这些动作就可以破坏沿途的障碍物或是拿取高处的宝箱等等。这样也给游戏带来了动作游戏一般的感觉。

挥剑



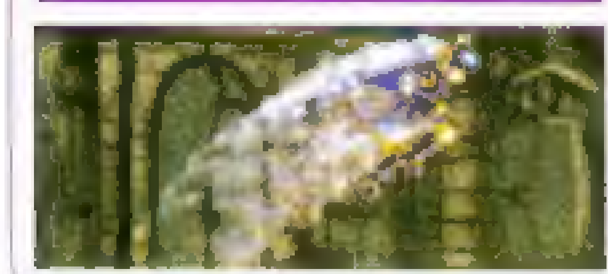
最常用的动作之一，可以破坏障碍物，对敌人挥剑还可以在战斗中取得先制攻击的机会。

制造晶石



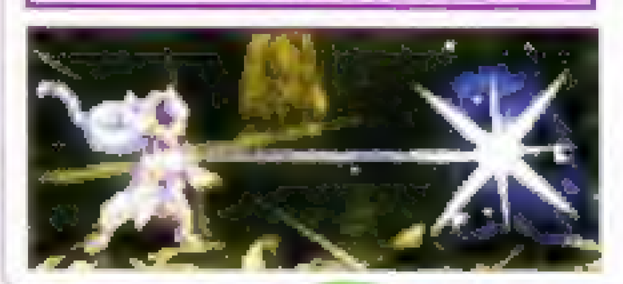
用于越过一些沟壑或是跳上高处，配合冲刺以及按键时间可以使跳跃的轨迹发生多种变化。

跳跃



按下○键蕾娜斯就会放出光束，光束击中地面、天花板或是墙壁上后就可以制造出晶石做为垫脚石。

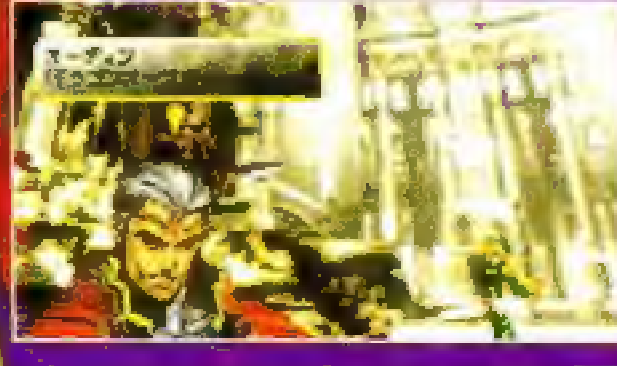
冻结敌人



对准敌人放出光束就可将敌人冻住，主要用于回避战斗发生的场合。

奥丁

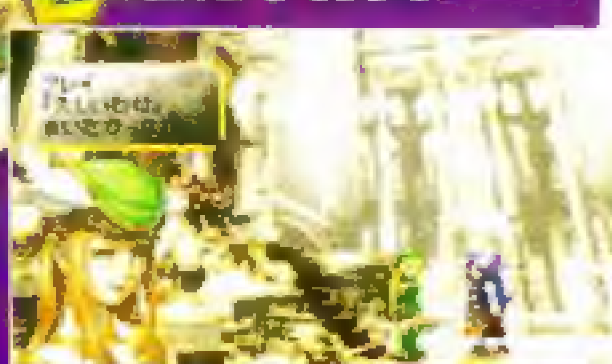
“巨人尤米尔的首级告诉我，诸神的黄昏正在逼近。”



▲至高无上的主神，赋予了蕾娜斯前往凡间收集勇者之魂的使命。

芙蕾

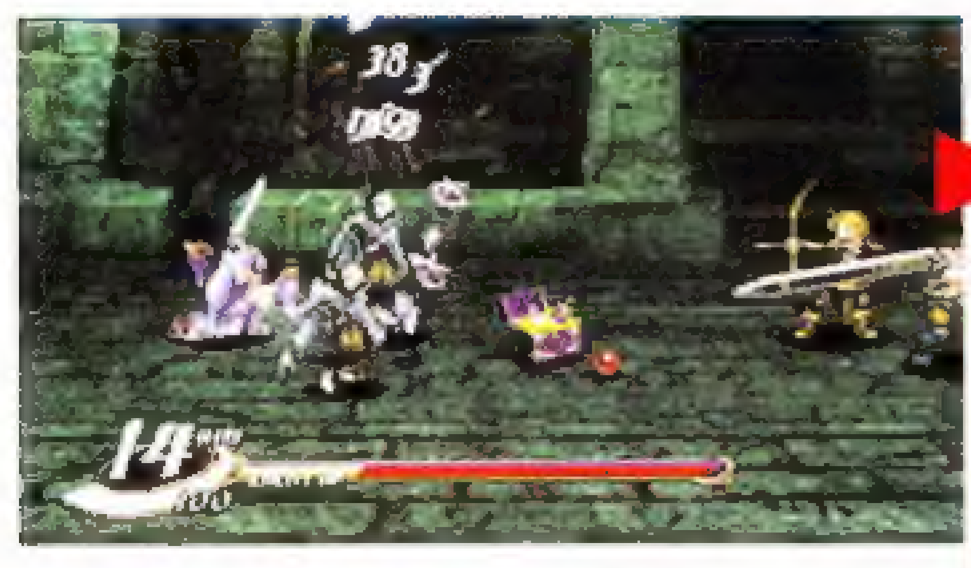
“吾名为芙蕾，来世也请记住这个名字。”



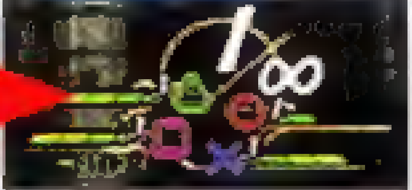
▲同时拥有强大力量与渊博知识的神，平时总是在奥丁的身边。

战斗系统

战斗采取4人制，每位出场的人物在一回合内所能做出的攻击次数则取决于自身的技能和装备的武器。如果能够利用连续技攻击敌人的话还能够从敌人身上打出各种道具。而当人物的CT槽不为零时是无法使用决之技或魔法的。



按键与人物一一对应



按下按键就能使所对应的角色发动攻击。这样就可以通过调整按键的顺序及节奏来组合出千变万化的连续技。

战斗中出现的道具

宝箱 装有各种宝物，战斗结束后自动获得，其中有一部分宝物是只能从敌人身上掉落的。

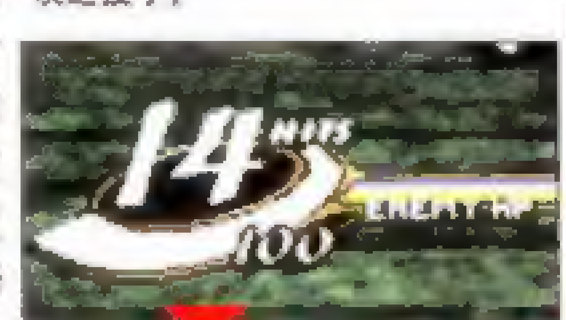
魔晶石 出现一个就能使战斗结束后所获得的经验值上升5%。

紫炎石 能够减少我方角色的CT槽，使连续使用决之技成为可能。

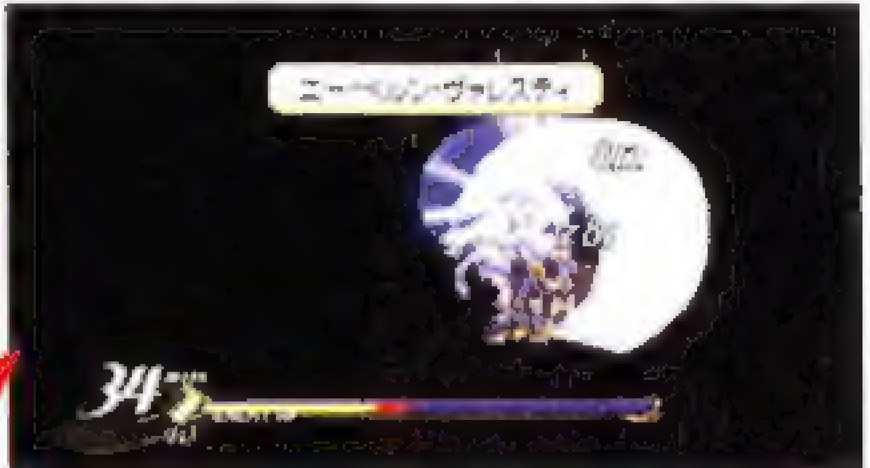
决之技

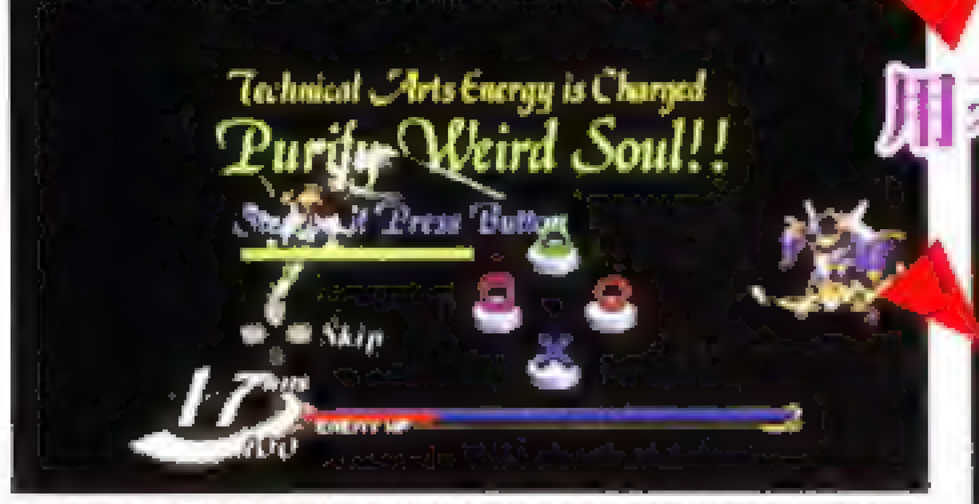
当玩家在战斗中使出连续技时，决之技槽就会不断增加。当决之技槽升至100时就可以发动每个角色特有的决之技了。决之技就相当于超必杀，不仅发动时的画面效果非常华丽，威力也极为惊人。

▼图中的大号数字表示目前的连击数，右下角的100则表示目前的气槽的贮备量，当蓄至100时就可以发动决之技了。



▼主角蕾娜斯的决之技，蕾娜斯能够装备剑与弓两种武器，随着装备武器的不同，此招的攻击动作也会有所差别。





▲在画面中央的绿色横条消失之前，按下4个按键中的一个就可以让该按键对应的角色发动决之技。这是本作战斗系统的核心部分。根据每名角色决之技的特性和发动顺序可以实现4名人物在一回合中全部使出决之技，对敌人造成大量伤害。

用不同的决之技消灭敌人！



▲亚琉哲的决之技，在爆炎之中挥舞巨剑冲向敌人，威力高且对气槽的回复量也不错，相当好用的一招。



亚琉哲

"这个世上已经没有什么值得留恋的了……"

▼手持巨剑的勇猛战士，但却自己终结了自己的生命。

杰拉德

"似乎会在一起呆很长时间呢。"

▲阿鲁托利亚王国的公主，被卷入了某个阴谋而被变成了可怕的魔物。

开发者访谈



在公布PSP版本《女神侧身像 蕾娜斯》(以下简称《蕾娜斯》)的同时，PS2版本的"《女神侧身像》系列"正统续作《女神侧身像 希尔梅丽亚》(以下简称《希尔梅丽亚》)也同时公布。究竟这两部作品之间有什么样的联系呢？就让我们从对开发者们的访谈中来了解一下吧。

——为什么会在距系列第一作发售整整6年之后的今天才公布复刻版及完全新作的消息呢？

山岸：虽然在第一作中是留下来一些迷团，但是我们在制作第一作时并没有刻意地想要推出续作。所以应该说第一作的故事，在第一作结束时就已经完结了。制作续作时就必须从头再构筑一个新的故事。这是一个相当耗时的过程。

新作的具体发售日会比大家想象的都要早吗？难道会是在2006年夏季？

山岸：说不定真的会比大家想象中的还要早呢。PSP版本的《蕾娜斯》和PS2版本的新作之间是可以连动的。就这次在PSP上推出的《蕾娜斯》而言，我们不止是希望老玩家能够再度重温当年带给他们感动的第一作，还希望通过追加的全新影像将"女神侧身像"的世界观再次扩充。也正因为此，PSP版的标题并没有采用《女神侧身像1》，而是采用了《女神侧身像 蕾娜斯》的形式。可以告诉大家，《蕾娜斯》与《希尔梅丽亚》的发售的间隔时间并不会太长。

——也就是说希望玩家们能够一气呵成地体验两部作品吧。

山岸：让玩家们玩过《蕾娜斯》后就立即开始玩《希尔梅丽亚》就是我的愿望了，当然反过来说也一样是成立的。在《希尔梅丽亚》的标题中没有"2"也就是向玩家表明新作的故事也是相对独立的，没有玩过《蕾娜斯》的玩家，也不至于在《希尔梅丽亚》中一头雾水。不过由于本系列是以北欧神话为背景的，大家在游戏过程中可能会碰到一些特有的用语，因此我还是希望大家在玩《希尔梅丽亚》之前能够先玩一遍《蕾娜斯》，这样对更加深入地了解作品肯定还是有好处的。



"《星海》系列""《凡人物语》系列""《女神侧身像》系列"的总制作人

《女神侧身像 希尔梅丽亚》的负责人

担任《女神侧身像 蕾娜斯》的负责人，《女神侧身像 蕾娜斯》是他初次负责的游戏。

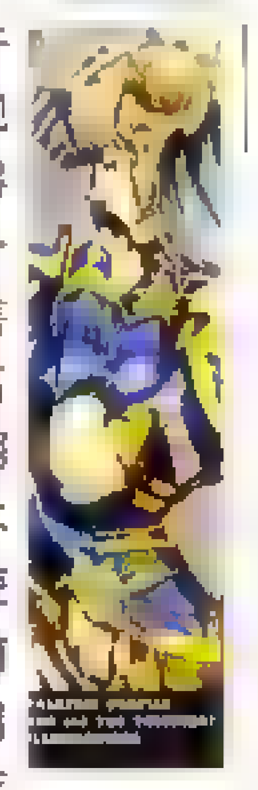
——关于PSP版本的《蕾娜斯》。

山岸：PSP的画面效果非常出色，我相信这一次画面会比PS版本更加美丽。

加藤：正因为此，希望玩过前作的人也能再度尝试一下PSP版本。

小岛：游戏的流程本来就是以多个章节的形式展开的，这样其实和掌机的特性也非常相符呢。

加藤：《蕾娜斯》是敝社在PSP上推出的第一款作品，16：9的画面，全新的追加影像，这些都意味着真正的"完成形态"，并且还有着与PS2版《希尔梅丽亚》的连动部分。不管是对玩过PS版本还是没有玩过的玩家而言，本作都绝对是值得一玩的作品。



系列第一作《女神侧身像》于1999年于PS发售，本作在没有大规模的宣传攻势的情况下，仍然取得了65万份以上的销售成绩。每一个玩过游戏的玩家都会认为这个销售成绩完全不能代表游戏本身的超高素质。6年间，FANS们对续作的期盼一刻也没有停止过，同时由于本系列的第一部作品太过优秀，也使一部分玩家对续作能否在不破坏前作世界观完整性的条件下继续做出突破提出了置疑。不过随着2006年系列第一作复刻版及新作的推出，众多《女神侧身像》系列FANS们的期盼与疑惑都将得到解明。对球迷们而言，2006年是令人废寝忘食的世界杯年；而对《女神侧身像》系列的FANS们而言，2006年就是永远值得怀念的"女神年"！

事件

史上最速！NDS日本销量突破500万



▲满面春风的岩田聪社长在记者会上进行演讲，俨然一副胜券在握的姿态。

2005年12月26日，任天堂在东京都内举行了“任天堂DS触摸纪元新作软件记者发表会”。在发表会上，任天堂社长岩田聪向外界宣布，目前NDS在日本国内的实际销量已经突破了500万台！

自从2004年12月2日在日本发售以来，NDS的销量一直就非常可观。尽管2005年初期NDS的销量曾一度落后于索尼的新性能掌机PSP，但随着后来多款新配色NDS主机的发售及以《任天狗》、《成人脑力锻炼DS》为首的“触摸纪元”系列软件的相继推出，NDS在日本的周间销量就一直凌驾于PSP之上。在2005年圣诞商战之时，NDS在日本的周间销量更是高达60万左右，这个惊人的成绩让所有对手都难以望其项背。

▲主演过《GTO》等众多脍炙人口作品的日本女星松岛菜菜子在会上手持着白色的NDS为新一波的“触摸纪元”做宣传，由她出演的《进一步成人脑力锻炼》广告目前也已经在日本开始热播。

岩田聪表示，截至2005年12月26日，NDS在日本的总出货台数已经达到了544万台，而实际销售台数也已经突破了500万台。这样一来，NDS就超过了GBA和PS2，成为日本游戏史上普及量最快突破500万台的主机！原本GBA在日本销量突破500万台用了14个月，而PS2则花了17个月的时间才卖过了500万台。

在NDS主机引爆日本市场的同时，NDS的相关软件也可谓卖了个满堂红，截至12月26日，已经有4款NDS软件的出货量突破了100万。其中2005年4月21日发售的《任天狗》三个版本的累计出货为108万套、2005年5月19日发售的《成人脑力锻炼DS》累计出货为138万套、发售于1月19日的《轻松大脑教室》的累计出货量为108万套，而11月23日才刚刚发售的《欢迎来到动物之森》仅用了一个月左右的时间，出货量就已经达到了127万套。

在上述销量突破百万的4款游戏中，有3款都是原创的“触摸纪元”系列作品，显而易见，任天堂所推崇的“触摸纪元”系列产品在市场上获得了巨大的反响。任天堂趁热打铁，在这次记



▲虽为《成人脑力锻炼》的续作，但《进一步成人脑力锻炼》在游戏内容上却是焕然一新的，前作的用户层无疑将在本作中得到延续。

者会上发表了下一波"触摸纪元"主打作品的相关计划，并决定启用日本人气女星松岛菜菜子取代宇多田光为新一代"触摸纪元"系列产品的代言人。

新一波"触摸纪元"的主打软件目前一共公布了三款。除了已于去年12月29日发售的《成人脑力锻炼》续作《进一步成人脑力锻炼》和即将于本月26日发售的《成人英语锻炼DS》外，会上还初次公布了一款名为《旅行指导对话手册DS》的"触摸纪元"系列最新作。

《旅行指导对话手册》原是日本情报中心出版局所出版的旅游书籍，在日本拥有相当的知名度。这次的游戏版将由情报中心出版局和东星共同开发，将会完全活用NDS的触摸功能和发音功能，给出国旅游的人带来方便。目前正在开发中的该系列软件包括分别对应韩国、泰国、中国、德国和美国语言的5个版本，发售日为预定为今年3月。



▲《成人英语锻炼DS》即将发售，它能否掀起日本全民学英语热潮呢？

任天堂的"触摸纪元"系列软件对拓展新的玩家群体起到了很好的推进作用，已经进入实质阶段的第二波"触摸纪元"推广行动又将取得如何的骄人成绩呢？让我们拭目以待。



▲搭载了触摸功能和检索机能的《旅行指导手册》将比书本更加方便，并将对应韩国、泰国、中国、德国和美国等五个国家的语言



▲"触摸纪元"相关作品的女性拥护者占了相当大的比重，而且玩家的年龄层也得到了极大的拓展

两款全新形态《MGS》作品登陆PSP

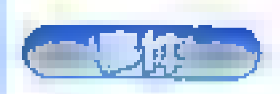


前段时间，小岛秀夫曾在他的官方的个人BLOG上透露他正在进行一个PSP上的游戏项目，引起了广大《MGS》迷的广泛关注。不过据最新消息的报道，小岛不是在进行一个项目，而是两个全新的《MGS》游戏项目！

第一个项目的代号是稍早前已经公布过的"Metal Gear Solid 3D"，据说游戏将包含多种数码娱乐的内容，虽然具体细节还没有透露，不过据消息称该作品将提供一种不仅限于游戏乐趣的娱乐方式。

第二个项目就是前段时间小岛在BLOG上提到的，一个拥有全新系统的《MGS》作品，一种只有用PSP才能体验到的游戏方式。小岛不愿意透露游戏的名称，他说这样会让人联想到游戏的内容。尽管小岛个人认为游戏将非常有趣，不过由于游戏的理念实在太过于前卫，公司还是决定先进行一个小范围的测试，以确定游戏的市场前景。看来在PS3版的《MGS4》发售前的日子，PSP将扛起保持《MGS》热潮的大旗了。





限制暴力游戏销售法案被判违宪 游戏开发、销售商尽开笑颜

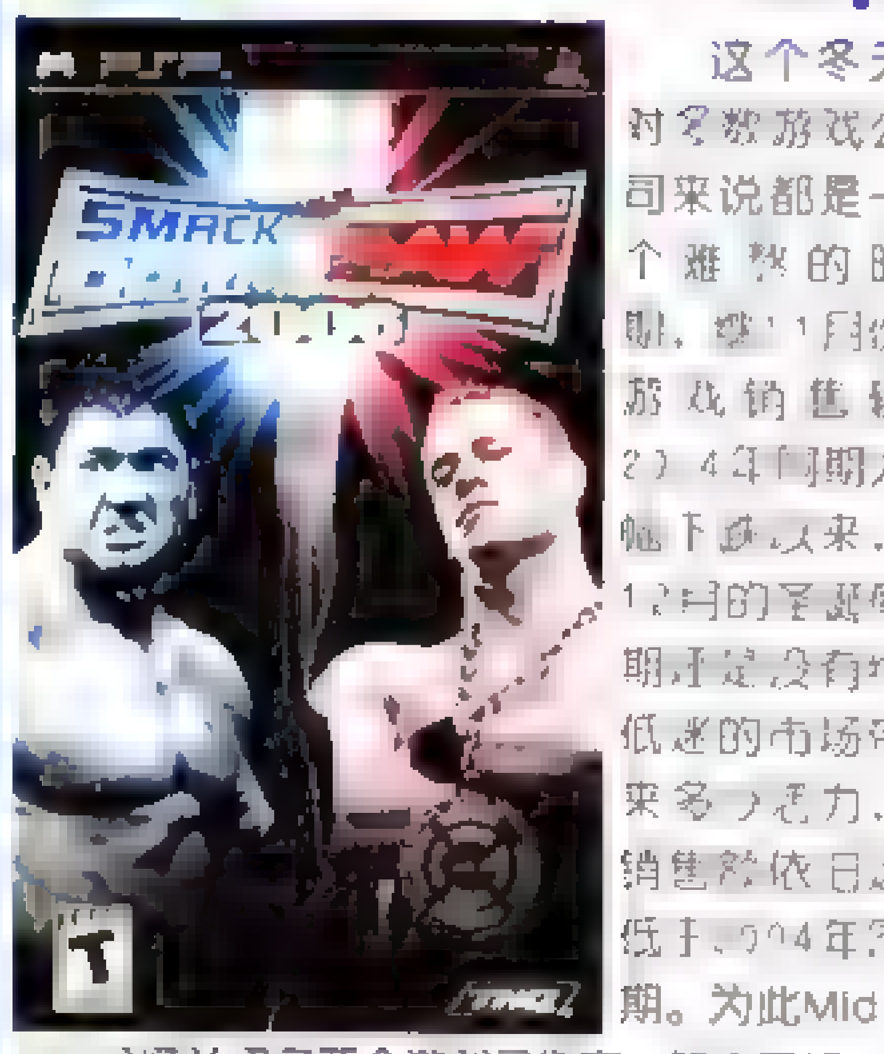
前段时间我们给大家报道了由加州州长阿诺德·施瓦辛格发起的限制暴力游戏向未成年人销售的法案得到了州议会的通过，将于2006年1月1号在加州的全境内实行。不过就目前最新情况来看，该法案最终的命运可能将和几个月前密西根州和伊利诺斯州的类似法案一样被禁止施行。

针对该法案由娱乐软件协会(ESA)和互动娱乐销售商协会(IEMA)联合提起的诉讼，近期终于有了结果。负责本案的加州北区地方法院的法官Ronald Whyte认为："游戏和书籍、电影、电视、报纸一样受到宪法第一修正案的关于言论自由权的保护，根据游戏的内容来限制游戏销售的法案是违宪的。"对此Ronald Whyte将发布一道初步的禁令阻止法案的付诸实施。

"我们十分高兴看到这样一个结果，"ESA的主席Doug Lowenstein说道："这已经是5年来联邦法院第六次阻止这样的法案实施了，这说明通过审查游戏的内容来限制游戏销售的法案是不会有前途的。"

IEMA的主席Hal Halpin的发言则更加咄咄逼人："我们的立场是不会改变的，那就是政府不应该卷入到这些应该由娱乐界自己或消费者作决定的过程中来。不过不幸的是那些政治家们并不尊重这个多数人和法院的意愿，不过我们并不害怕，就算有更多类似法案的提出，也不过是增加他们的失败次数而已。"

THQ：这个冬天并不冷



这个冬天对多数游戏公司来说都是一个难熬的时期，据11月份游戏销售较2004年同期大幅下跌以来，12月的圣诞假期并没有给低迷的市场带来多少活力，销售数依旧远低于2004年同期。为此Midway已经关闭了两个游戏工作室，解雇了近100名的员工。EA和Activision也发布了第四季度的盈利预警警告。

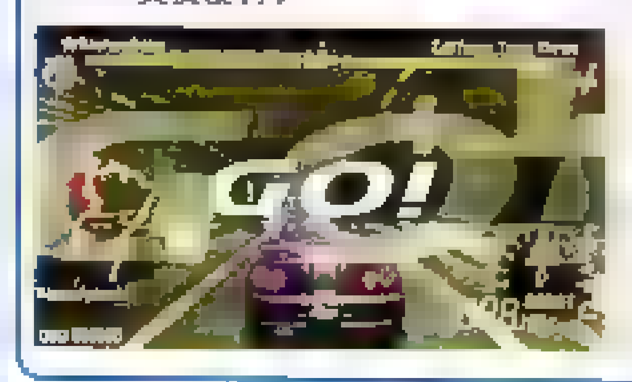
不过游戏界内也不全是坏消息，THQ公司近期就宣布公司游戏的销售顺利达到了自己的预期，消息一公布公司在华尔街的股价就出现了大幅的上涨。

"我们的《美国职业摔跤大联盟2006》，无论是PS2版本还是PSP版本都销售良好，"公司的首席执行官Brian Farrell骄傲地说道，"此外，公司面向孩子或全家同乐的游戏产品也卖得非常好，如《超人特工队》、《贝兹娃娃：摇滚天使》之类。"

THQ是一家经营范围非常广泛的娱乐公司，公司的游戏产品虽然没有什么超级大作，但THQ游戏种类繁多，充满了典型的美式风格，很受美国消费者的欢迎。

街头车霸

已于去年发售的PSP日版赛车游戏《首都高Battle》将于2006年第一季度登陆北美市场，美版的《首都高Battle》名叫《街头车霸(Street Supremacy)》，将由Konami负责发行。



樱大战1&2

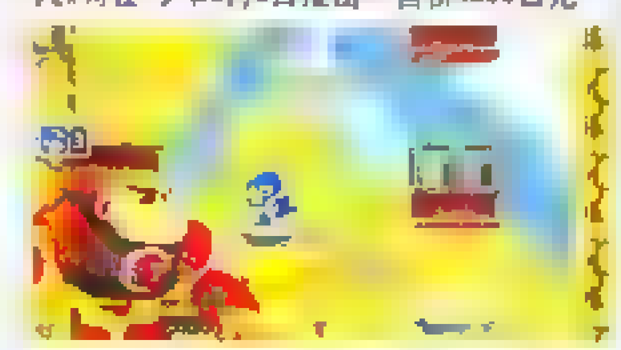
之前我们已经为大家报道过SEGA名作"《樱大战》系列"的第一第二作将以《樱大战1&2》的形式在今年春天发售，目前这款游戏的具体发售日也已经公布，就在今年3月9日，售价为4800日元。

音响小说

原定于3月30日发售的PSP版《街 命运的交叉点 特别篇》和《恐怖惊魂夜2 特别篇》目前宣布进行延期至今年四五月份左右。虽然如此，但官方宣布这两款游戏中将会有众多追加要素，其中《街》更会追加两个全新剧本。

新旧洛克人

初代《洛克人》的PSP重制版《新旧洛克人》将在今年3月2日推出，售价4800日元。



汉化讯息台

文 编

《太空频道5》中文测试版本0.7

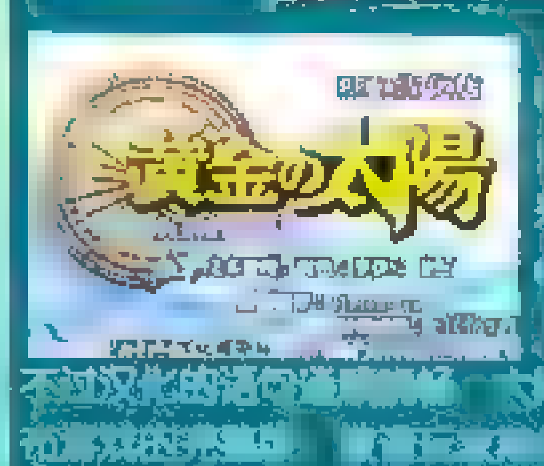


《战国封神传》十二神器之章中文版（0.5版）

起推出完整版。

段图片为部落汉化组专供本刊使用。

《黄金太阳2 失落的时代》汉化版BETA





文 太阳黑子工作室 Darkbaby  编 LIKY



回首一年间

过去的一年里，索尼和任天堂这两位业界巨人的一场公平对话，携带游戏产业由此发生了翻天覆地的大变革，竞争局势之消长起落极具戏剧性，令绝大多数人都深感出乎意料……

1 激斗的一年间

PSP最初的来势汹汹确实令任天堂感到了莫大压力，该社果断地制订了低价和先行的双重战略来打乱索尼的战略步骤，结果这些积极的动作取得了圆满的成功，良好的开局奠定了NDS平台稳固的市场基础。任天堂抢先为NDS确定了一万五千日元的破格低价，迫使索尼把硬件制造成本在三万日元前后的PSP主机标准价压低到两万日元以内。任天堂把赢得2004年末商战视为战略成败的关键，动员了所有的产能加紧生产NDS主机，成功确保了初阶段货源的充足供应，日美两地域在首个年末商战期间取得的350万台主机的市场规模，为以后NDS能够顺利渡过短暂困境建立了扎实基础。对于任天堂的硬件先行战略，索尼不得不针锋相对地采取了紧随战略，但是日本本土捉襟见肘的供货量令大好商机白白错失，空档的北美地区也只能眼睁睁看着任天堂一家独领风骚。次年3月，NDS又在欧洲地区成功登陆，首周销量就突破了50万台，而PSP直到数月后才姗姗来迟。应该肯定，任天堂的首发战略取得完全成功，而PSP在初期布局的若干失误对未来发展产生诸多不利影响。两款新携带主机发售初期均不同程度出现了产品轻微瑕疵的反馈报告，任天堂的积极应对消弭了事态进一步发展的可能性，而索尼的倨傲态度则使得商品的口碑受到一定程度的损害。

2005年初春是短暂的大逆转时期，PSP的大作连发和北美上市使得NDS的销售陷入严重的低谷。经过了年末商战期的亢奋后，日本本土的NDS因软件后续供应不足而出现了急剧下滑，一度曾经跌至周间销售两万台以下的冰点。供货趋于稳定的PSP主机则凭借着丰富的软件阵容逐步占据了优势，连续14周的周间销量压倒了NDS。NDS销售在北美地区的退潮趋势更加明显，在没有任何新作登场的1月份，该主机的月间销量仅为16万台，只相当于前一个月的三分之一。PSP于3月24日在北美正式发售，首批出货为100万台，其对应软件阵容之豪华足以称之为空前绝后。虽然PSP的硬件销售并未如官方预期那样销售一空，但其软件销售状况却相当出色，和同时期NDS平台第三方对应软件的惨淡低迷形成了鲜明对比。美国权威数据调查机构NPD的4月份销售报告显示，PSP当月销量为约40万台，而任天堂阵营新旧两款携带主机合计销量也不过28万台。面对国内外众口一词的任天堂携带游戏帝国即将终焉的衰声，以岩田聪为代表的经营层并没有改变既定的经营方针，果断打出了"Touch Generations"的软件推广口号，接连发表了多款旨在开拓新玩家层的异质新作，由宫本茂大师亲自操刀的情报开发部首款对应NDS平台原创力作《任天狗》成为了该主机再发力的起爆剂。4月21日，《任天狗》随四款新色彩的NDS在日本同时上市，一举扭转了之前该主机低迷不振的态势，此后接踵而来的任天堂和集英社携手大作《JUMP超级明星大乱斗》更是锦上添花，NDS自此开始在日本本土完全确立了对PSP的领先优势，两主机间的普及台数差距不断扩大。令任天堂自身也始料未及的是，真正促使NDS产生社会化效应的并不是《任天狗》，而是一款原本毫不起眼的教育软件《东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 成人脑力锻炼DS》。任天堂开发的这部拥有着空前繁长标题的异质游戏仅用了五个开发员工和不到6个月时间，该游戏首周的销量仅为5万份，但其极具亲和力的操作界面迅速引起了所谓"口コミ效应"（口耳相传效应），受到了高年龄消费者的狂热追捧，任天堂也适时地利用敬老日等活动进行大规模广告宣传，使得该游戏的销售记录不断被刷新，截止12月18日的统计数据显示，《成人

脑力锻炼DS》已经当之无愧地成为了日本本土新世代携带游戏主机首款百万大作。此后，同属于"Touch Generations"系列的《轻松头脑教室》也取得了非常优秀的销售成绩，而Bandai出品的《宠物蛋的小店》的大热卖更令NDS一举摆脱了"第三方地狱"的阴影。扩大日本本土市场优势的同时，任天堂也把《任天狗》作为海外大反击的利器，这款吸引普通消费层的游戏在美欧相继登场后立即激活了市场，NDS的硬件销售再次超过了PSP。



▲《成人脑力锻炼DS》成为NDS开拓新玩家层的功臣。

经过和任天堂一轮短兵相接的较量，索尼锁定9月作为全球大攻势的展开时期并为此做了精心周密的筹备工作。9月1日，PSP在欧洲全境正式发售，虽然比北美地区足足晚了半年，但20款游戏和10款UMD电影的首发豪华阵容却有过之而无不及，悬望已久的狂热使得PSP主机在欧洲全境的预约情况非常火爆，特别是英国出现了严重断货现象，SCEE在次周即宣布该主机首周销量突破百万台，一举刷新了先前NDS创造的销售记录。9月15日，新款陶瓷白PSP的豪华版套装随同Konami的《WE9 无所不在》堂堂登场，SCE对这款家用平台百万大作的衍生产品寄予了殷切期望，SCE新闻发言人佐伯雅司期望该游戏至少可以达到50万份以上的销量，为此SCE投入了庞大的广告预算为全新的软硬件宣传造势。为了保证这个战略大反攻计划万全，先前一直饱受软件匮乏之苦的PSP在9月间居然有近20款游戏接踵上市，达到了竞争对手NDS的一倍以上。然而出人意料的是，白色PSP的首周销量非但远不如前两日发售的GBM，甚至还被NDS以微弱优势压制，而《WE9 无所不在》的首周销量虽然突破了10万份，但根据其销售情况推移分析，最终不过20万份前后，其作为远远低于预期。索尼在本土发起的9月攻势虽然暂时遏止了PSP急速下滑的趋势，但依然无法摆脱远远落后NDS的被动局面。期待的杀手级软件《GTA 自由城故事》的意外延期令PSP在北美地区预定的9月攻势并未付诸实施，同时期内算得上大作的只有EA出品的《Madden NFL 06》，然而PSP版也并没有出现类似PS2版那样的销售狂潮，其平庸的销量令发行商颇感不满。

10月5日，任天堂在东京有明TFT举行针对业内人士的"Nintendo DS Conference 2005秋"发布会，社长岩田聪公布了"Nintendo Wi-Fi Connection"的最新情报，NDS的无线网络计划将于2005年11月23日开始实施，任天堂自社发售的游戏完全免费享受该服务。在发表会上任天堂一举公开了130余款今后将推出的本社和第三方的对应作品，其中Fromsoftware的《天诛DS》和Mistwalker的《ASH》等均为最新公开，而久无音讯的Square Enix大作《FF III》也首度披露了开发中画面。任天堂社长在发表会上公布了NDS的硬件销售情况，宣称该主机已经顺利进入普及的第二阶段，任天堂将提供更多的软件和服务来满足消费者需求。Square Enix的积极姿态也非常令人瞩目，经过近一年的静观后，SE此番一举正式发表了《FF III》和《圣剑传说DS》等多部作品，两社的合作关系进一步加强。10月7日，旗下拥有日本最权威TV游戏专业媒体《FAMI通》的Enterbrain社长滨村弘一在接受采访时明确表示在NDS和PSP的对决中，目前任天堂取得了很大成功，他将NDS的成功完全归于新消费层的发掘和引导。从PSP正式发表以来，滨村氏一直就是该主机坚定的拥护者，曾经多次在公开场合对NDS和任天堂的经营战略进行抨击，如此180度地急转弯也表明了局势的日趋明朗化。索尼对于任天堂咄咄逼人的攻势毫不示弱，于10月22日发表了PSP全球出货达成了1000万台（日本300万台、北美447万台、欧洲253万台），不过这个数字和同期一些权威调查机构的统计结果出入很大。根据索尼2005中间期财务决算的PDF文件显示，SCE截止今年9月末的在库资产达到了1149亿日元，而去年同期仅为534亿日元，骤然增加的库存很可能来自大量积压的PSP硬件产品。10月25日，PSP期待的超级大作《GTA 自由城故事》正式在北美发售，一周后又席卷欧洲全境，虽然这款作品取得了目前为止PSP游戏在日本以外地区最出色的销售成绩，但距离索尼的期望值还是相去甚远，对于硬件普及的推动作用更是微乎其微，而任天堂则凭借着《任天狗》和《马里奥赛车DS》的前后夹击在欧美地区继续保持着微弱优势。EA的CFO



▲被寄予厚望的《GTA 自由城故事》并没能成为PSP的救世主。

Warren Jenson 在12月初公开对PSP的市场表现表示了严重失望，更有市场分析家把秋季北美游戏市场的低迷不振直接归咎于PSP的销售疲软。自9月开始，PSP的软硬件市场都出现了逐渐萎缩的迹象，以《GTA 自由城故事》为代表的一批大作的销售均没有达到预期目标，造成这一状况的原因并不仅仅是来自NDS的竞争压力，PSP本身相对高昂的价格定位也制约了硬件的迅速普及。

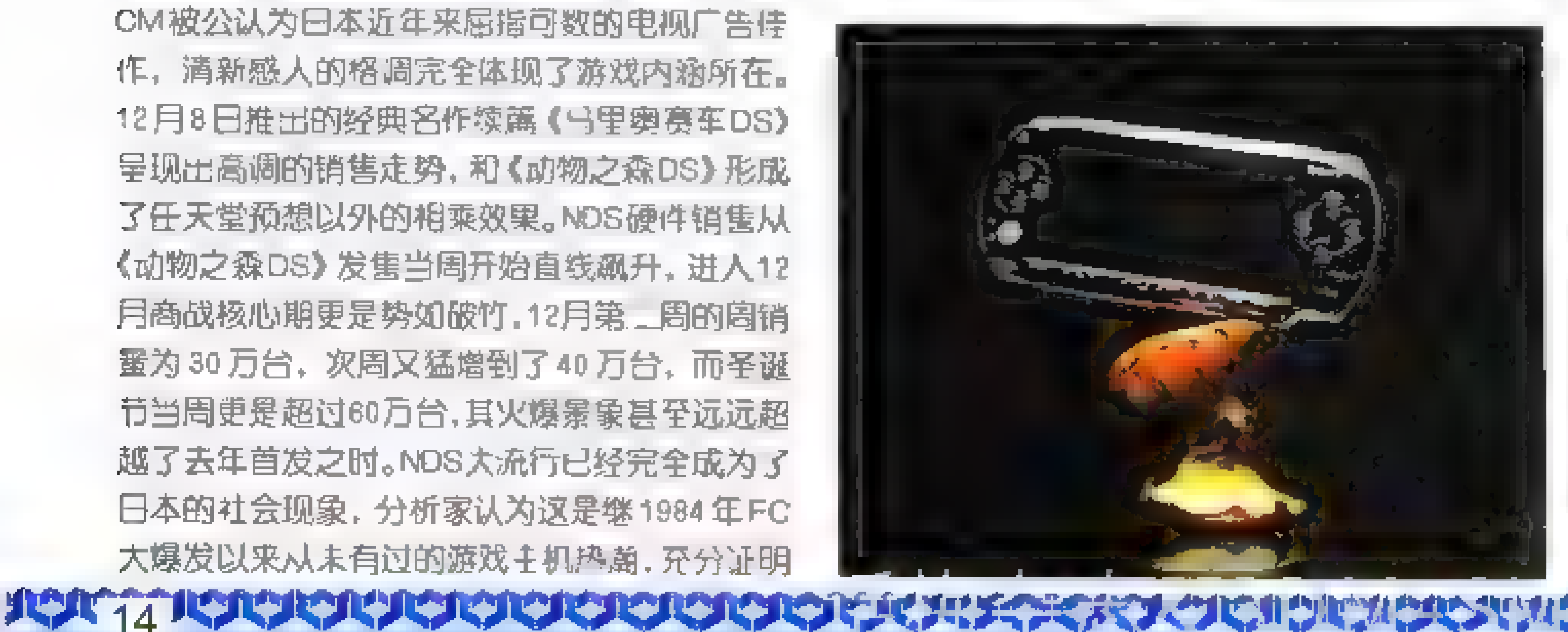
对于即将到来的年末商战，索尼和任天堂都给予了高度重视，一年一度的最大销售旺季的战果将足以对未来竞争格局产生决定性作用。SCE于11月中旬推出了同捆1G容量MS记忆棒的PSP GIGA PACK套装，希望能借此再度提升人气，SCEA总裁平井一夫期望PSP在12月份能够在北美地区销售出300万台。任天堂在11月24日的2005财务年度的中间期决算发布会上正式公布了NDS的全球累计销量为883万台，该社还对NDS软硬件的年度销售计划进行了微妙调整，对NDS硬件的销售目标下调了50万台，而软件销售目标则大幅提升。这个动作表明了任天堂对于NDS主机年末在欧美地区的销售前景并不盲目乐观，期望通过《马里奥赛车DS》等一系列超大作来逐步激活人气。

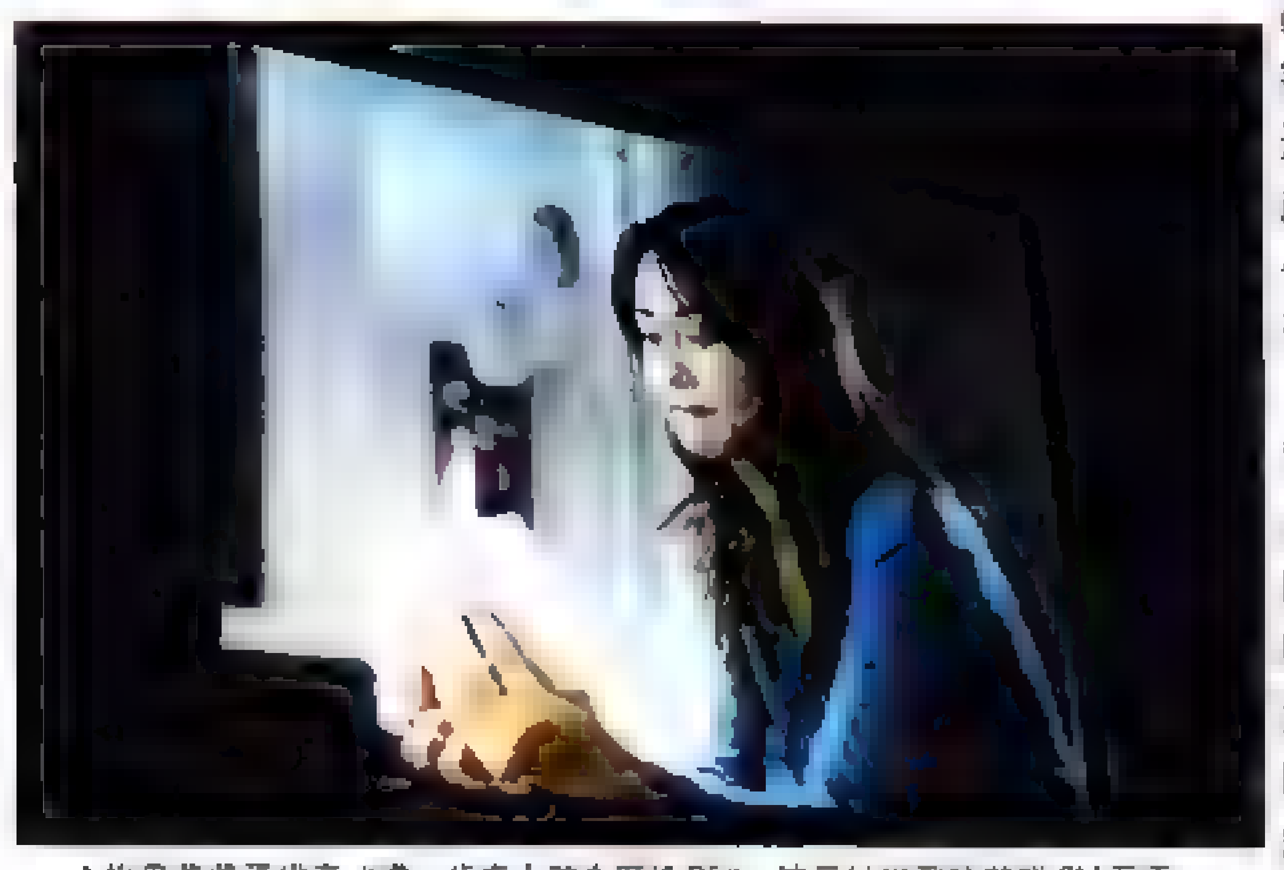
11月23日，日本地区首款对应Wi-Fi无线网络系统的NDS游戏《动物之森DS》正式发售，这款在N64、NGC时代的二线级作品爆发了空前人气，首周销量即达到36万份，为至今为止NDS游戏最好首周成绩，日本各地都出现了严重断货现象，此后数周间虽然各机种大作辈出，依然无法遏止该游戏一路高歌猛进之势。《动物之森DS》的大成功实仰赖天时、地利、人和，发售时期正处于硬件普及的最佳上升阶段，而且正逢年末商战的销售旺季，搭载的Wi-Fi无线网络系统又赋予了全新的卖点。任天堂不惜血本地宣传造势也是《动物之森DS》获得大成功的关键，该社重金聘请了偶像女星上野树里出演广告CM，该CM被公认为日本近年来屈指可数的电视广告佳作，清新感人的格调完全体现了游戏内涵所在。12月8日推出的经典名作续篇《马里奥赛车DS》呈现出高调的销售走势，和《动物之森DS》形成了任天堂预想以外的相乘效果。NDS硬件销售从《动物之森DS》发售当周开始直线飙升，进入12月商战核心期更是势如破竹，12月第二周的周销量为30万台，次周又猛增到了40万台，而圣诞节当周更是超过60万台，其火爆景象甚至远远超越了去年首发之时。NDS大流行已经完全成为了日本的社会现象，分析家认为这是继1984年FC大爆发以来从未有过的游戏主机热潮，充分证明任天堂开拓新规玩家层的目的已经初步实现。

NDS参入第三方厂商在年末却出现了明暗互见的状况。Bandai《宠物蛋的小店》虽然已经发售多时，却借着主机的猛威再度突入软件周间销量TOP10圈内，累计突破了55万份，成为目前最成功的新时代掌机第三方软件。至于Capcom《洛克人EXE6》和Square Enix《史莱姆总动员2》等热门作品也基本达到了预期计划。SEGA SAMMY则不幸成为了年末的大输家。和《动物之森DS》同日发售的《索尼克 冲刺》仅列周间排行榜第40位，其后又与《马里奥赛车DS》同时登场的《甲虫王者DS》原本被零售商非常看好，首批出货为20万份，然而该游戏并没有沐浴到硬件热卖所带来的雨露春风，首周的出货消化率不足20%，令市场分析人士跌破眼镜。

虽然销量无法比拟NDS，PSP进入11月份以来的销售形势也一直平稳上升，圣诞商战前后两周的周间销量更是突破了10万台，相形之下，PSP游戏的销量就只能用惨不忍睹来形容。Capcom的《怪物猎人 携带版》成为了PSP主机年末的救世主，该软件首周销量为13万份，如果不是厂商对市场预测过于保守，销量完全可能进一步提高。《怪物猎人 携带版》已经成为今年最畅销的PSP游戏，其成功主要源于丝毫不逊色于PS2版本的品质和完成度，除了《怪物猎人 携带版》的异军突起以外，索尼年末的软件行销计划完全一败涂地，广告费高达数亿日元的《福禄之岛》首周销量仅4400份。第三方两款重量级的作品《真·战国无双》和《潜龙谍影ACID2》也遭遇了滑铁卢，销量比去年同时期发售的前作低了许多。

12月26日，任天堂在东京都举办了"Touch Generations"记者发表会，社长岩田聪宣布去年12月2日发售的NDS仅用了一年零三周时间就在本土达成了累计出货544万台（实际销售也突破了500万台），成为了日本游戏史上最快达成500万台的游戏主机。更令人惊叹的是，截止12





▲松岛菜菜子代言《进一步成人脑力锻炼DS》 这是她出演的游戏CM画面。

战略，但是从初期发售的软件阵容不难看出，PSP所受到的关注远高于NDS，Namco为代表的厂商为PSP投入了精心开发的大作，在NDS发售的仅为一些纯粹试探性质的低成本小品。

对于索尼的攻势，岩田聪领导的任天堂经营层采取了主动出王的战术，低价和先行的双重战略完全打乱了对手的部署，使得NDS主机在初期阶段就确立了优势地位。对于任天堂所大力鼓吹的"异质"，很多人都将之片面理解为全新的游戏操作方式，实际上所谓的"异质"对于任天堂来说是完全颠覆以往游戏制作理念的全新尝试，该社经营层深知如果仅仅限于原有的消费层和索尼争夺资源，市场份额大幅流失将无法避免，惟有积极开拓全新的消费群体才能确保成功。任天堂对于携带主机市场倾注了所有可以动员的力量，几乎完全放弃了严重不振的家用平台，以情报开发部为核心的主力团队尽数投入了NDS游戏的制作。任天堂还把低成本易开发作为吸引第三方的主要武器，新经营层一反过去山内溥时代的傲慢作风，改以谦恭的姿态积极争取第三方厂商的支持，能够在初期阶段就取得Square Enix和Activision等主力厂商的支持对于消费者的取舍选择起到了相当重要的导向作用。任天堂在推广NDS时也一反过去自我中心的态度，转而积极听取媒体和消费者的反馈意见，附送触控笔的改进方案是其中最典型的事例，原本任天堂并不打算随机同捆触控笔，游戏业界评论家平林久和在参与了任天堂举办的一次NDS体验会后撰文表示如果官方能够附赠专用触控笔将为消费者提供极大便利，于是任天堂很快就采纳了他的建议。正如任天堂事先所预料的那样，最初阶段在传统核心玩家层的争夺中，硬件机能和第三方支持力度均较弱的NDS陷入了明显被动局面，销量一度大大落后于PSP，但是《任天狗》和"Touch Generations"系列（《成人脑力锻炼DS》、《轻松头脑教室》）等异质游戏的发售完全改变了局势，这些面向Light User的作品凭借着简单洗练的操作感觉迅速打开了市场，许多因为厌倦复杂操作而远离游戏的高年龄层玩家再度回归。NDS在日本本土的大成功还应该归功于任天堂广告宣传策略的革新，过去该社的广告宣传主旨在于宣传游戏的乐趣，而如今更着眼于传达游戏与现实生活的有机互动，上野树里出演的《动物之森DS》广告CM就是其中最典型的成功事例，根

月18日为止已经有4款游戏突破了百万大关，其中《成人脑力锻炼DS》138万份、《动物之森DS》127万份、《轻松头脑教室》108万份、《任天狗》108万份，其中《任天狗》在日欧美三大市场均突破了百万大关，已经掀起了新的流行热潮。根据有关调查机构截止12月18日的统计显示，NDS的普及台数几乎已达到PSP的两倍，两者的差距正进一步扩大中。

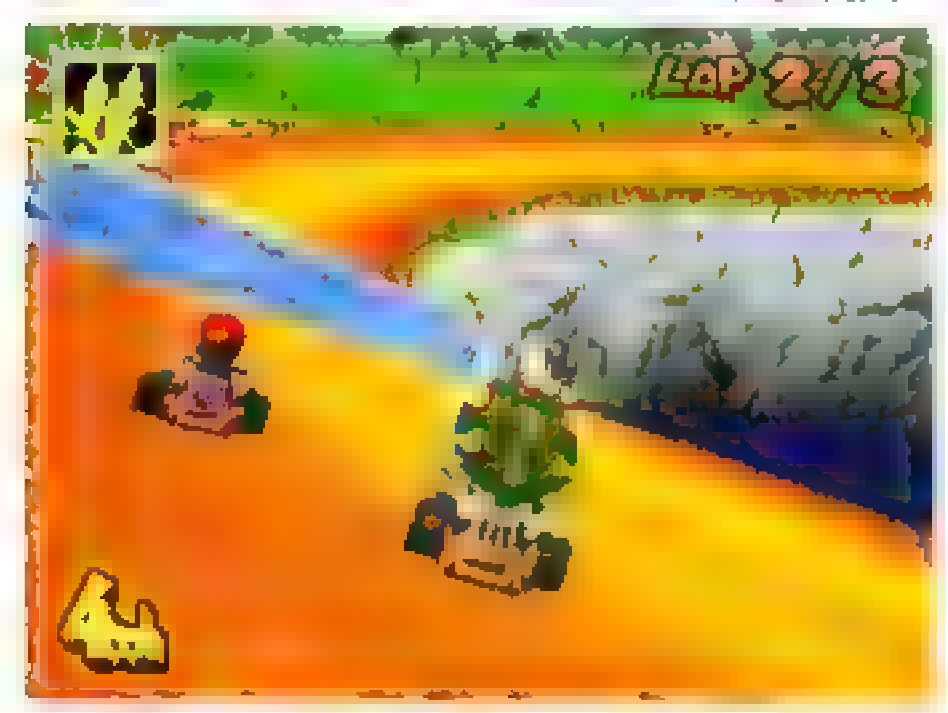
12月27日，由日本老牌巨星松岛菜菜子出演的"Touch Generations"系列第二波主打软件《进一步成人脑力锻炼DS》的电视广告CM"松岛菜菜子的脑年龄52岁?"在日本全国开始播放。

至少在日本本土，已经没有什么力量可以阻挡住任天堂NDS的前进步伐，有多少人过去曾想到会出现如今这样一边倒的状况呢?

② 战略之成败

索尼无疑选择了一个最佳的时机切入携带游戏市场，任天堂正处在进入游戏产业以来的最低潮时期，品牌的影响力已经大幅弱化，而索尼和第三方软件开发商的合作关系则日益巩固。PSP的硬件设计几乎堪称无懈可击，划时代的卓越性能受到广大消费者乃至第三方的一致期待。与之相对照，NDS显然是任天堂仓促上马的应对棋子，即便是那些倾向于任氏的人士也不得不默认该主机在性能和市场期待度等各方面都处于相对劣势的现实。虽然很多人坚信任天堂能够凭借强大的软件阵容在未来竞争中取得优势，但却认为NDS势必不可避免地蚕食同宗同源的原有GBA市场，岩田聪提案的所谓二本柱经营战略简直天方夜谭。更有人担忧NDS所谓的"异质"不过是一时的新鲜，消费者很快就会对之丧失热情。绝大多数的主力第三方软件商都奉行了骑墙

据调查报告显示，《动物之森DS》的电视广告播出后，该游戏的预定量足足增加了350%。《成人脑力锻炼DS》的长盛不衰也归功于厂商适时的宣传推广，当该软件销售17周时正逢一年一度的日本敬老日，任天堂及时推出的一分钟超长电视广告大力宣传老年人进行脑力锻炼的好处，许多年轻人遂将之作为馈赠长者的不二之选，该游戏的销量因此得以更上层楼。任天堂一度被视为ONLINE游戏的消极者，当索尼和Square等大力推广PS2网络计划时，岩田聪等以时期尚早等理由大吹冷风，任天堂显然认为月费制的传统营运手段严重阻碍网络的普及。正当索尼等铩羽而归之时，任天堂却大胆打出网络牌作为未来战略的核心，该社坚信免费接续和简便上网是成败的关键，事实证明这个思路是完全正确的。任天堂今日的成功完全应该归功于岩田聪为代表的新经营层的努力，新的领导层使得任天堂一改以往傲慢保守的作风，变得善于倾听和模仿，广告宣传和迎合大众过去一直是索尼成功的利器，而如今的任天堂却做得更加出色。更令人感到钦佩的是，由于合理地错开了价格定位和市场策略，原有的GBA市场并没有如许多人预期的那样迅速被蚕食消亡，凭借着庞大的装机量吸引着第三方厂商。"Touch Generations"系列的成功使得任天堂产品的用户层大大拓展，NDS的购买者中女性占了27%左右，35岁以上的高年龄消费者比例也相当大，与过去GBA的消费层形成了明显的差别化。





▲《马里奥赛车DS》通过简单的设置便可上网对战，极大地方便了玩家。

轻敌和对携带游戏缺乏正确认识是索尼目前在携带游戏市场陷入困境的根源所在。PSP之父久多良木健无疑是一位伟大的数码硬件创造大师，其前瞻性的设计理念对产业发展起到了不可估量的推进作用，然而久多良木氏并非无所不能，他缺乏类似岩田聪和宫本茂那样对游戏本质的深刻理解。一款深谋远虑的划时代硬件搭载着完全缺乏预见性的整体软件战略，其成果只能是事倍而功半。索尼并没有意识到任天堂经历经营层更替后发生的悄然变化，家用机领域接连的压倒性胜利令之完全低估了对手的实力，错误认为利用一款拥有绝对性能优势的主机再配合家用平台屡试不爽的大作轰炸羊群战术就能够轻易取胜，事实上任天堂的潜在实力远远超出了索尼的想象，仅仅在不到两年时间就完成了经营策略的大转型。PSP的"高贵"品质成为了阻碍普及的最大拦路虎，著名市场调查公司American Technology Research的资深分析师P.J McNealy曾经多次表示150美元的价格是确保携带主机在北美普及的标准线，现状充分证明价格在贫富差异巨大的北美地区具有决定性作用，至少目前为止迟暮的GBA系列主机依然凭借着低廉的价格牢牢占据着该市场的主导权。PSP再加上一款游戏的价格几乎相当一台Xbox360，如此高昂的价格极大限制了用户层，对于价格尤其敏感的北美地区是非常棘手的问题。根据今年11月末一家日本调查机构的报告显示，日本国民用于圣诞节礼物的平均支出为18300日元，NDS的价格定位显然比PSP更适合作为节礼。硬件高性能也意味着高开发成本，一款PSP游戏的平均开发成本接近1亿日元，几乎和PS2游戏开发成本相当，在经营风险与日俱增的今时，让第三方厂商们在一个数千万装机量的平台和数百万装机量平台间做出选择是再容易不过的了。久多良木健曾经自豪地把PSP赞誉为"21世纪的WALKMAN"，这番豪言壮语或许将不幸成为PSP未来失败的谶语。不明的市场定位是PSP如今步履蹒跚的关键原因，索尼从一开始就把PSP定位数码多媒体便携器材，为了避免引起第三方游戏开发商的不满，在宣传造势时多语焉不详，确实有许多人将PSP仅仅用于播放MP3和电影，造成了软硬件销售比例的严重畸形，在日本本土甚至出现了硬件周间销量高于软件销售总量的奇特景象，在北美据闻UMD电影的月销量一直高于游戏月销量。当然，对于携带游戏的肤浅理解也是如今PSP游戏销售不振的根源所在，索尼并没有从GBA发

售初期大炒冷饭造成市场低迷的现实中吸取教训，反而简单地认为只要通过移植旧日大作和提供前所未有的感官效果就足以赢得市场，然而并不是所有人都愿意花高价购买一款冷饭专用机。PSP游戏今年在日本本土的销售可谓惨不忍睹，该主机年间销售约210万台（截止12月第3周），软件总销量为375万份，其中仅二款新作游戏销量超过15万份。与之相对照，NDS同时期的游戏销量约1280万份，胜负一目了然。

2005年对于任天堂来说是向未来投资的关键一年，本年度内该社的广告费投入预算达到了创记录的500亿日元，不过昂贵的代价换来了全新的企业形象，对于今后的事业发展具有宝贵价值。目前任天堂在业界的所处的地位远没有到可以仰首高笑之时，携带游戏主机市场成功守御所付出的惨重代价是几乎暂时完全放弃了家用主机市场。虽然日本本土市场已经毫无悬念，但是欧美地区依然处于胶着状态，今后还需要付出加倍的努力。任天堂在2005年的出色表现给广大第三方软件厂商和消费者上了一堂生动的教育课，再次证明了弱者同样有其独特的生存之道。2005年对于索尼并不是一个好年景，该社在游戏产业的霸主地位上遭遇前所未有的冲击，家用主机的世代交替遥遥无期，而被寄予厚望中短期利润增长点的携带游戏事业正有可能成为食之无味、弃之可惜的鸡肋。索尼参入携带游戏事业的一个重要目的是为了彻底铲除宿敌任天堂，目前看来这个战略构想完全没有奏效，其自身反而陷身于危险的陷阱中。久多良木健普及硬件的秘技是"以量制价"，PSP的硬件销售延续了PS2时代的赤字竞争路线，索尼期望通过迅速扩大出货量来降低制造成本，原先预期2005年底进入月产100万台体制，年末更提速到200万台，该主机有望年度内实现收支平衡，然而目前现状证明月产200万台的预期显然不切实际。更为致命的是，索尼无法像任天堂那样主要依靠发行自社软件赢利，目前第三方软件的权利金所得也杯水车薪，因此目前索尼在携带游戏事业的亏损是确定无疑的。索尼为了拉拢电影发行商参入UMD规格，不惜许诺了极低的权利金，因此在授权发行UMD电影的所得并不足以弥补游戏事业的巨大损失。2006年将是PS3登场之时，届时索尼必将投入天文数字的行销费用，原本资金捉襟见肘的该社届时是否有能力两线作战，目前尚未可知。虽然远未达到预期目标，PSP依然是至今为止最成功的非任天堂系携带主机，到明年3月末完全有可能达到全球实际销售1000万台，和任天堂尚有一争短长的资本。目前索尼最迫切需要解决的并非硬件的普及，而是迅速制订出有效的软件开发战略，一款划时代游戏主机同样需要划时代的游戏确保其成功。正所谓十年一代人，日本权威数据调查机构Media Create近期发布的报告显示，未来一两年内主流游戏玩家层开始由"PS时代"过渡到"口袋妖怪时代"，能否及时把握住游戏人群变化的机遇，将是任天堂和索尼两社竞争成败的关键。

或许有人会说，如今的日本已经不再是全球最重要的消费市场，任天堂在一时一地的胜利并不足以左右大局。事实上日本市场的成败依然是业界瞩目的焦点，日本是两大硬件厂商的本土，而且还拥有诸如Namco、Capcom等一大批老牌软件厂商，其进退动向足以影响到全球市场。日本人一向是追随强者的群体，如今NDS和PSP一边倒的形势已然使得那些一直倾向于索尼阵营的大手厂商悄然修正其未来战略。Namco在年末商战的微妙时期正式发表了NDS平台的正统"《传说》系列"最新作《风雨传说》；素来仰索尼鼻息的Koei自NDS发售以来仅推出过一款麻将游戏，而明年2～3月间却准备接连投入5款游戏；Capcom的稻船敬二近日一再暗示该社尚有多款隐藏的NDS大作秘密开发中；而Square Enix担当软件开发总指挥的河津秋敏在最新一期《DREAM MAGA》的访谈中毫不掩饰地赞誉NDS是真正的游戏机，暗示PSP不过是便携数码播放设备。多米诺骨牌效应到底能够发挥多大作用，2006年春应该就会水落石出。

或许2006年的某一时刻，NDS版《口袋妖怪》最新作的正式登场日，将成为新世代携带游戏主机大战真正见分晓之时

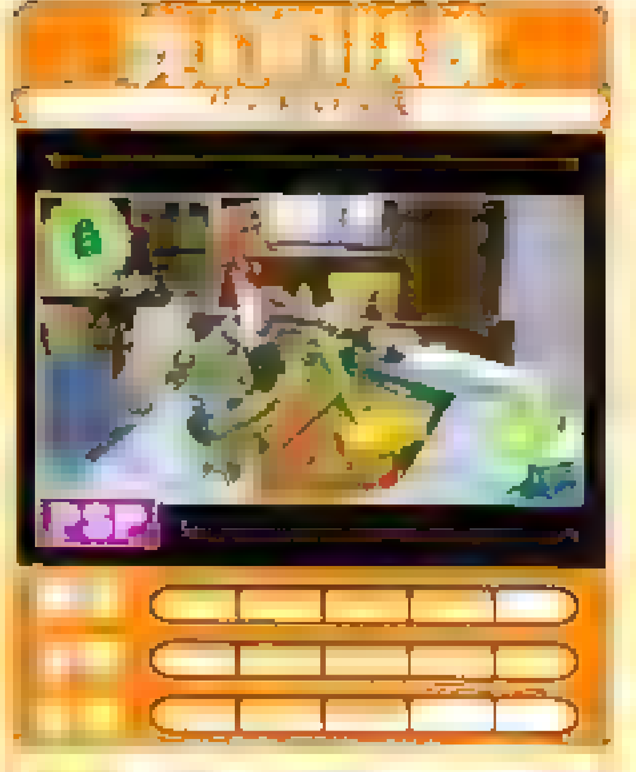




在这大约[illegible]中，比较[illegible]的是《我们的块魂》和《机战MX 携带版》两款。前者更换了操作[illegible]惯PS2版的玩家可能会[illegible]太适应；而后者则是一[illegible]的移植，基本上是[illegible]惊喜[illegible]这次的"掌机黄金眼"是农历春节前的最后一次，雷伊在这里预祝大家春节愉快，我们来年再见！



栏目主持：雷伊



铭风：本作中我们的王子依旧要推动"块"来粘上场景中的各种东西，将被卷起的物品制作出来。游戏的玩法和系统和家用机版一模一样，出色的音乐也被继承了。可选人数十分多，还新增了多名块魂[illegible]人[illegible]不过操作性变得很差，原本在PS2上利用两个类比摇杆的操作在本作中变成了用十字键和控制键来操作，虽然不难[illegible]但玩起来十分累人。

马修：作为"《块魂》系列"首次登陆PSP之作，在各方面都有不错的表现[illegible]画面很好地再现了原作的"方块风格"，推着越滚越大的块到处粘东西的设定，和恶搞的音乐音效搭配起来，确实能体会到别致的趣味。不过系列的通病视角切换问题在本作中同样未能解决，而习惯了用摇杆操作的系列玩家，对于本作的按键操作，开始时也会有一些不习惯。

软饼干：将"滚球"这个简单的动作元素进行升华，就能创造出这么一款无限创意的休闲游戏。极具童话风味的闪亮画面，从头到尾都弥漫着悦耳动听的背景配乐。由于PSP本身不具备双模拟摇杆，所以在操作上进行了独特的变化，用△□×○四个键代替本来不存在的右摇杆。比起PS2版的分屏对战，独占整个PSP大屏幕来进行通信对战就显得非常舒坦。

UMD■Namco■ACT■2006年12月22日■1~4人■无对应周边■4?KB



海文：PS2版《超级机器人大战MX》的掌机移植版，除了[illegible]可选择的注目作品从一部变为[illegible]部、可以自行设置战斗时的音乐之外，游戏性上并没有什么实质上的变化。进入战斗时的读盘时间很成问题，对游戏时的流畅性有一定影响。个人觉得对于玩过[illegible]版本的玩家而言，没有必要再[illegible]时间[illegible]精力了，[illegible]第一部有真人语音的掌机《机战》作[illegible]

雷伊：如果单从掌机版的角度来比较的话，本作的画面在音乐画面等方面彻底超越了《机战J》以前的所有作品。可作为一款移植作品，游戏比起PS2版削减了太多内容，仿16：9的战斗画面以及从即时演算变为播片的各种特效都令其显得很没有诚意。游戏新增了少量剧情，更改了部分[illegible]词，可这些都无关痛痒。在加入了BGM选择的新系统的同时却删除了真实系主角BGM，令人费解。

LIKY：虽然是一款复刻作品，但掌机上第一次出现带有语音的《机战》，无疑是令人兴奋的。游戏的移植度令人满意，完全再现了PS2版的全部内容，虽然某些细节上并没能做到与PS2版完全一样，但也算巧妙地进行处理，比如机体变形部分的表现。不过对于画面比例发生变化后的处理显得很难令人满意，强行拉大画面到16：9后明显模糊。

UMD■Banpresto■S・RPG■2006年12月2?日■1人■无对应周边■740KB



马修： 作为系列最新作，本作将兵器的真实程度又提升了一个档次，大魄力的战斗画面使得战斗中的兵器被制作得十分逼真。战场上的战斗单位虽然密集，但能方便地分辨出各个势力。不过游戏的音乐依旧缺乏特色，战斗时软绵绵的音效也与大魄力的战斗画面不成正比。进入战斗画面前的读盘时间虽然不是很长，但还是影响了游戏的流畅性。

软饼干： 曾经创造辉煌的战略模拟游戏，这次在经过元气公司的精心打造后又亮相于PSP平台。借PSP强大机能的东风，战斗画面确实让人眼前一亮，不过其战略系统结构还是保持着严谨古板的风格，使得游戏难度也相应的增加。游戏中有着种类繁多的武器装备，其全图鉴的收集是本游戏的一大特色，也将会是广大战略迷的奋斗目标哦。

海文： 以近现代为背景的战争模拟类SLG《大战略》的系统一直以来都给人一种较为复杂的感觉，此次在PSP上推出的《大战略 携带版》则顺应掌机游戏的特点，在系统方面做出了大量的精简，大大降低了玩家上手的难度。玩家在游戏中将扮演独立的佣兵部队“野鹅”，在远东的军事混乱局面中展开征战。游戏的背景设定比较敏感，不推荐给低龄玩家。

UMD■元气■SLG■2006年12月22日
■1~2人■无对应周边■320KB



胧月： 游戏是一款迷宫探索式RPG，风格清新。主要场景是一座[illegible]的魔物之塔，从塔底一直打到[illegible]即可完成所有剧情。游戏巧妙地[illegible]结合起来叙述，不会让人觉得枯燥。数量众多的魔法[illegible]用起来[illegible]，用触控笔发动魔法提高了投入度。游戏令人不满的就是过分依赖触控笔的操作，[illegible]对话[illegible]菜单都只能依靠触控笔，显得相当繁琐。

铭风： 风格清新的迷宫探索式RPG，主角为了解救被石化的村民而展开了冒险。游戏的场景很少，只有3个。正如游戏的副标题，玩家的大部分游戏时间都将为到达魔物之塔的顶层而努力。冒险过程中可获得魔物之卵，获得同伴。主角的魔法攻击是一大亮点，需要在下方的触摸屏上画出特定符号来发动。配合40种以上的魔法数量让战斗丰富多彩。

LIKY： 全3D的游戏画面制作得还不错，虽然不能自由转换视角，但场景表现细腻。游戏最大的亮点在于利用触摸屏发动魔法的方式，而且魔法种类也比较丰富，魔法的表现效果也可圈可点。不过本作在某些地方的设定显得很不友好，比如完全摒弃了按键操作，在迷宫中战斗显得非常繁琐。另外，发动魔法的过程也过长，导致游戏节奏缓慢。

卡片■Konami■RPG■2006年12月22日
■1~2人■无对应周边■自带记忆功能



雷伊： 比起一个月前已经发售的PSP版，NDS版在画面表现上自然处于劣势，不过相应的，NDS版也有对应8人对战的优势（PSP版只能2人对战）。这个系列发展到此，在系统上的进化余地已经不大了，所以这次2代的进化主要体现在增加可使用人物以及耐玩度上，大幅度增加的可选角色和新加的点数收集系统都让游戏更加充实。另外，用触控笔[illegible]操作基本可以忽略。

胧月： [illegible]游戏，画面极为可爱，基本玩法虽然也是方块类型，可本系列中的本作把“狂热”二字体现得淋漓尽致。与朋友联机的时候，通过近乎于疯狂的连锁招数折磨对手非常爽快。对比前作，本作的内容增大了3倍，并加入了多个新要素，超过10种的迷你游戏也是工作之余的好休闲。尽管是方块游戏，收集要素依然很丰富，让游戏更加耐玩。

马修： 可爱的人设、轻松的音乐以及热闹有趣的对战……以“狂热”为名的系列最新作由于加入了刺激的狂热模式而使游戏更加激烈。NDS版的本作在画面上表现得一般，但贯通上下两屏的大画面却是NDS版的一大特色。由于可以用触控笔操作，所以玩游戏时能感到NDS版的本作与其他版本的明显不同。而激烈火爆的8人对战，无疑更是NDS版的特色所在。

卡片■SEGA■PUZ■2006年12月24日
■1~8人■无对应周边■自带记忆功能

最新日本掌机游戏周间销量榜

累计时间2005年12月5日～2005年12月11日

《马里奥赛车DS》作为日本NDS软件中第二款对应Wi-Fi的游戏，得到了预想中的成功。《欢迎来到动物之森》的势头更是迅猛，普及速度惊人。NDS主机在这两款大作的带动下销量得到了极大的提高，很多小卖点都纷纷出现了缺货现象。与《马里奥赛车DS》和《欢迎来到动物之森》热卖形成鲜明对比的是，12月新发售的其他大多数NDS游戏都无人问津，被掩埋在了大作的海洋中。



第1位 马里奥赛车DS

众多任天堂明星的加盟让本作玩起来更加热闹。

周间销量 22万4411套
累计销量 22万4411套

■Nintendo ■RAC ■2005年12月8日发售 ■4800日元



第2位 欢迎来到动物之森

本作是目前所有NDS游戏中普及速度最快的作品。

周间销量 11万6965套
累计销量 59万5259套

■Nintendo ■AVG ■2005年11月23日发售 ■4800日元



第3位 宠物蛋的小店

《宠物蛋的小店》的流行风潮持久不衰。

周间销量 7万2522套
累计销量 52万1826套

■Bandai ■SLG ■2005年9月15日发售 ■4800日元



第4位 口袋妖怪不可思议的迷宫 赤之救助队

游戏中能够收到"《口袋妖怪》系列"中所有的宠物。

周间销量 6万5264套
累计销量 28万7038套

■Nintendo ■RPG ■2005年11月17日发售 ■4800日元



第5位 口袋妖怪不可思议的迷宫 青之救助队

两个版本的销量齐头并进。

周间销量 6万 945套
累计销量 29万5563套

■Nintendo ■RPG ■2005年11月17日发售 ■4800日元



怪物猎人 携带版

■Capcom ■ACT ■2005年12月1日发售

周间销量 5万3365套
累计销量 17万1682套



洛克人EXE6 电脑兽古雷伽/法路萨

■Capcom ■A・RPG ■2005年11月23日发售

周间销量 4万9907套
累计销量 29万1601套



东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 成人脑力锻炼DS

■Nintendo ■ETC ■2005年5月19日发售 ■2800日元

周间销量 4万3994套
累计销量 87万2696套



轻松头脑教室

■Nintendo ■ETC ■2005年6月30日发售

周间销量 3万4364套
累计销量 74万1883套



众乐乐大全

■Nintendo ■ETC ■2005年11月13日发售 ■3800日元

周间销量 3万2610套
累计销量 21万8740套



2005 日版掌机游戏完全年鉴

本次年鉴收录从2004年12月至2005年[illegible]月期间发售的3[illegible]6款日版掌机游戏，涵盖GBA、NDS、PSP三大机种，除部分"Best Price"系列的廉价版游戏没有收录外，在这一年内发售的所有日版掌机游戏全部收录。每款游戏我们都提供了详细的资料和游戏介绍，希望能给大家提供最权威的资料和导购信息。

2005日版掌机游戏年鉴索引

GBA

NDS

PSP

游戏年鉴信息框说明



- **A** 游戏中文译名/游戏原名
- **B** 推荐度(我们根据游戏的素质以及内容给出的推荐分数，满分为10分)
- **C** 机种(包括GBA、NDS、PSP三种)
- **D** ◆游戏厂商◆游戏类型◆游戏发售日
- **E** ◆游戏人数◆游戏容量 存档容量(注1)◆售价(注2)◆推荐玩家年龄
- **F** ◆对应周边
- **G** 游戏介绍(以200字左右的篇幅，介绍该游戏的大致特点，以便让大家对该游戏有一个基本的认识)

(注1)GBA和NDS游戏这一栏填写的是游戏容量大小，PSP游戏这一栏填写的是游戏所需的记忆棒容量大小。
(注2)任天堂的游戏全部是含税价格，其他厂商的游戏都是不含税价格。

为你而死

きみのためなら死ねる



◆SEGA◆ACT◆2004年12月2日
◆1人◆256Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边

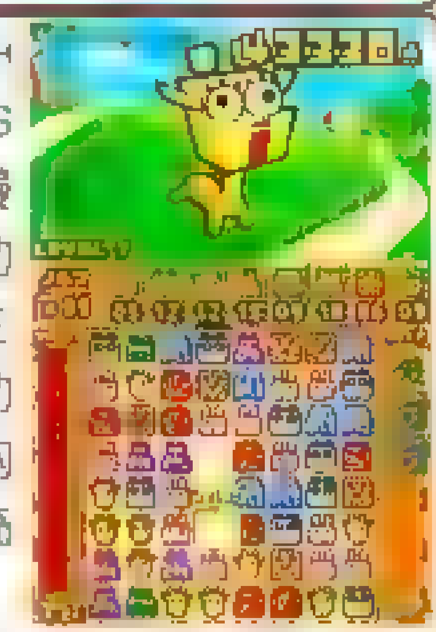


由SEGA的Sonic Team为NDS量身定做的一款另类游戏。游戏的类型和《瓦里奥制造》比较接近，都是一些小游戏的集合，不过在长度上要略微长一点。游戏在画面上的表现十分特别，其中的人物都是类似于剪影式的，而且在每个关卡前表示剧情的时候都会用四格漫画的方式来表现，给人的感觉非常新颖。游戏有多种难度可以选择，值得玩家反复挑战。另外，游戏中可以为女主人公搭配服饰，这些服饰的部件都要达成一定的条件才能取得，使游戏的耐玩度得到了提升。

动物管理员

ZOO KEEPER

◆Success◆PUZ◆2004年12月2日
◆1～2人◆64Mb◆3800日元◆全年龄
◆无对应周边

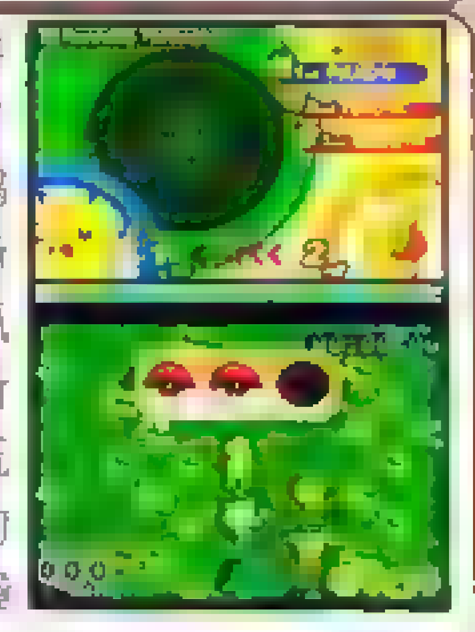


由知名FLASH游戏改编而来的NDS游戏。因为不满傲慢的园长，动物园的动物们暴走了，作为主角的玩家要将这些动物都抓回来。游戏的玩法很简单，移动临近的两个动物图案，如果能凑成3个相同的一行或者一列就可消去图案，在限制的时间内消去规定数目的动物便可过关。由于NDS具备触摸屏，所以本作的操作非常方便，直接用触控笔在下屏移动图案便可。除了普通的过关模式，游戏还有时间挑战模式、特定条件模式等等。本作惟一的不足就是音乐素质较差。

口袋妖怪冲刺

ポケモン・ダッシュ

◆Nintendo　Ambrella◆ACT◆2004年12月2日
◆1～6人◆128Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边

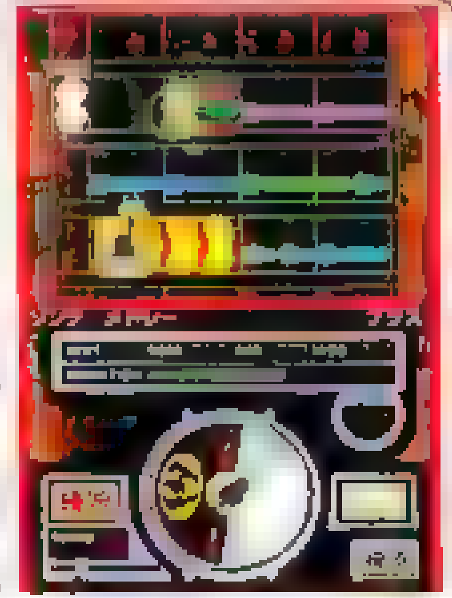


NDS首发软件之一，内容是皮卡丘、喵喵、小火鸡及剧场版出现的新怪物刚比兽等人气妖怪聚在一起举行赛跑。游戏时，玩家要用触控笔划动触摸屏来控制口袋妖怪的速度和方向。游戏中并不止是单一的奔跑，还要借助乘龙、气球等的交通工具来到达目的地。乘上气球可以方便地找到目标地点，但降落方法不得当就会非常危险。游戏还支持和GBA版游戏联动，联动后的《口袋妖怪冲刺》中会出现GBA版中带在身上的口袋妖怪的图形的跑道，虽然有趣，但难度都很高。

大合奏！兄弟乐队

大合奏！バンドブラザーズ

◆Nintendo◆MUG◆2004年12月2日
◆1～无限人◆128Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



NDS首发作品之一，进入游戏后选择乐器，根据按键提示来和其他"乐队成员"一起演奏音乐，便是本作的规则，听起来简单，实际玩时还真要熟悉一段时间。游戏的专业度相当高，但上手还是很快的。游戏收录了近40首曲目，涵盖了J-POP、世界名曲、游戏歌曲等五种类型。玩家还可以自己在编辑模式中编辑曲目并保存，并能通过无线通信功能将这些自己亲手编辑的曲目传给其他玩家，游戏既然名为《大合奏》，当然支持多人联机，理论上本作可以支持无限人联机

模拟人生 上流社会

ザ・アーブズ シムズ・イン・ザ・シティ

推荐度 7

◆EA◆SLG◆2004年12月2日
◆1人◆256Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



NDS版《模拟人生》的操作和GBA版的基本相同。由于NDS的双屏设计，使得下屏能直接显示游戏菜单和地图，玩家可以边操作边看下屏的地图进行游戏。游戏还特别增加了专为NDS触摸屏机能而特别设计的迷你游戏。游戏中有120名以上性格各异的登场人物，比前作更为广阔的自由活动空间，还添加了许多新的游戏规则。在交通工具方面还增加了前作所没有的四轮溜冰鞋和船只。另外在剧情方面的考虑，制作公司还为NDS版《模拟人生》特别增加了原创的游戏舞台。

满头大汗游戏系列Vol.1 COOL104JOKER & SETLINE

頭脳汗汗ゲームシリーズ Vol.1 COOL104JOKER & SETLINE

推荐度



◆Aruze◆PUZ◆2004年12月2日
◆1～2人◆256Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



街机上大人气的益智类游戏《COOL104JOKER》和《SETLINE》在NDS上推出的合集版本。本作中收录的《COOL104JOKER》为卡片类游戏，玩家要从系统发给自己的5张牌中找出和堆积如山的牌阵中与自己手中牌花色及数字完全一样的那一张。而《SETLINE》则是在以六角形构成的盘面中按照特定规则将不同颜色的线条连接在一起，有些类似于跳棋。游戏充分利用了NDS的触摸屏机能，许多操作都可以直接手动完成，非常便利。

瓦里奥制造 摸摸乐

さわるメイドインワリオ

推荐度



◆Nintendo◆ACT◆2004年12月2日
◆1人◆256Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



NDS首发软件之一、著名的小游戏合集"《瓦里奥制造》系列"的最新作。游戏最大限度地实现了对触摸屏和触控笔的应用，还巧妙地利用到了NDS的话筒，使得本作的操作方式非常直接。沿袭系列的传统，除了有趣刺激的小游戏，游戏还有多名个性的角色，围绕着这些角色，游戏的剧情在一个个小游戏中展开。剧情模式中出现的小游戏同样可以在自由模式里不断挑战。当达成一定条件后还会出现特殊的小游戏，和《瓦里奥制造 大回转》联动，还会得到前作中莫娜的主题MV。

研修医 天堂独太

研修医 天堂独太

推荐度



◆Spike◆AVG◆2004年12月2日
◆1人◆128Mb◆4800日元◆15岁以上
◆无对应周边



一款以医院为背景的AVG游戏。在游戏中，你扮演的是刚从二流医科大学毕业的年轻人天堂独太，由于一次偶然的机会，他进入了一家一流的大医院开始了实习医生的生活。游戏主要分为AVG部分和手术部分两大板块，在AVG部分中，玩家可以欣赏到由曾经为"《最终幻想》系列"负责过剧本的寺田宪史所撰写的优秀剧情；而在手术部分，你则要亲自拿起触控笔，去帮为病人们解除病痛。游戏的主题比较具有新意，但是在手术部分的设计上还显得比较生疏，游戏分量也不太足。

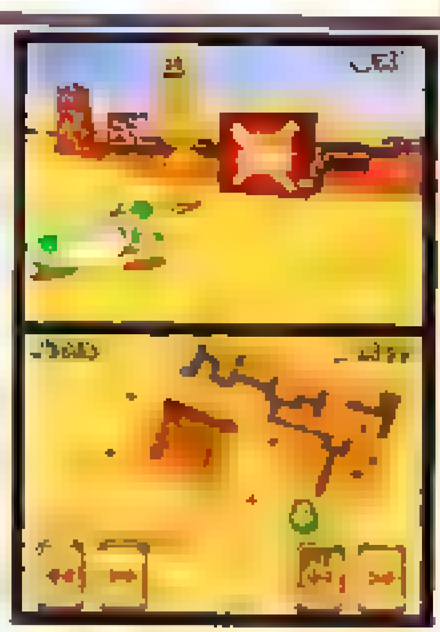


超级马里奥64DS

スーパーマリオ64DS

推荐度 9

◆Nintendo◆ACT◆2004年12月2日
◆1～4人◆128Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



本作为N64版《马里奥64》的复刻版，游戏全3D的世界很漂亮、真实。游戏同时也增加了众多新要素，根据NDS的机能，游戏在上屏显示地图，让人不会在关卡中迷路。同时还增加了三种利用触控笔和方向键配合的操作方式。游戏中还可以使用耀西、路易和瓦里奥这3个除马里奥外的新角色，每个角色的能力都不相同，合理利用才能取得关卡中的星星。最大的特色还是增加了众多只利用触控笔来玩的小游戏，比如多种棋牌游戏和点通缉犯等等。马里奥在全3D的场景内冒险，收集金币、五角星等。

钻子先生 钻魂



ミスタードリラー ドリルスピリッツ

推荐度

◆Namco◆ACT◆2004年12月2日
◆1～5人◆128Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



著名的挖掘类游戏的NDS版新作，玩家要操纵主角霍利·斯斯姆不断向地底挖掘，向更深的成绩挑战。相比于之前的GBA版，本作的画面素质并没有什么提高，不过双屏显示的画面令游戏在深度的表现上更加出色，玩家在下屏挖掘的过程中还随时要留意从上屏掉下来的砖块，所以玩起来更加刺激。本作新增了一个压力模式，玩家要躲过上屏幕中疯钻头的追赶，并要适时用钻魂来攻击它，在传统规则的基础上加入了追击和攻击这一要素，令游戏的紧张度提升了很多。

麻将大会



麻雀大会

推荐度

◆Koei◆TAB◆2004年12月2日
◆1～4人◆128Mb◆3600日元◆全年龄
◆无对应周边



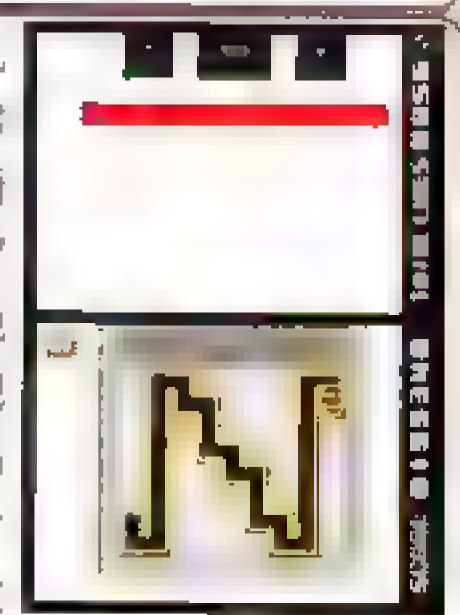
正统派麻将游戏。包含了众多的游戏模式，有在5个关卡中进行对局，以取得综合优胜为目标的"赛会战"、以坚持到最后为目标的"生存战"、允许玩家自由设定对局规则的"自由对战"、利用无线通信机能的"通信对战"等等。游戏充分利用了NDS的两个屏幕，上屏幕用于显示牌桌的情况，下屏幕则用于显示玩家手中的牌。游戏中登场的对手个性十足，不仅说话的口气各不相同，并且出牌，做牌的习惯也都不一样。对初学者而言，游戏也提供了麻将用语集以及简单模式，显得相当体贴。

直感一笔

直感ヒトフデ

推荐度 7

◆Nintendo◆PUZ◆2004年12月2日
◆1～2人◆64Mb◆3800日元◆全年龄
◆无对应周边



一款集结任氏创意的益智类游戏。游戏的规则通俗易懂，利用触控笔在下屏两种颜色的色块上不间断地画出一笔，画完后点击确认，画线所经过部分的色块会变换成另一种颜色，当横向所有色块颜色一致时，该行色块就会消除。而我们需要做的，就是通过一笔的操作让整版的色块消尽。游戏中为玩家准备了众多的模式和谜题，对玩家的计算能力有着较高要求，同时可以无线通信对战。这款游戏还推出了大陆行货版，随神游iDS同捆发售，受到了不错的评价。

LUMINES

LUMINES 音と光の電飾パズル



◆Bandai qb◆PUZ◆2004年12月2日
◆1人◆160KB◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



由水口哲也所制作的独特风格的音乐益智方块游戏，号称“光与音结合的方块游戏”。游戏的内容和操作都十分简单，只要将落下的方块按颜色种类拼成一个正方形方块，当上方的扫描线扫过后便可进行消去。不过游戏借助了PSP强大的影音功能，在规则简单的方块游戏基础上加上了丰富的光影效果，同时在方块消去时还会产生独特的音乐效果，将音乐和方块良好地结合在了一起。游戏的有着多种模式，每个模式都有着多种皮肤供大家收集，十分耐玩。



大众高尔夫 携带版

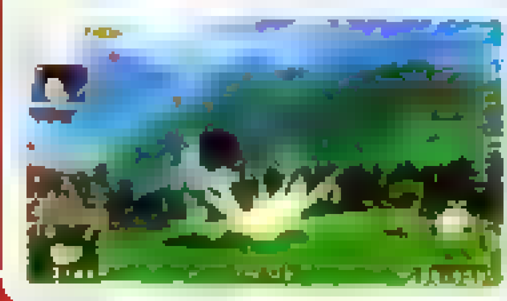
みんなのGOLF ポータブル



◆SCE◆SPG◆2004年12月12日
◆1－4人◆736KB◆4200日元◆全年龄
◆无对应周边



作为SCE的招牌系列，本作在PSP上的表现令人满意。游戏主要分为“职业模式”和“挑战模式”，“职业模式”里你需要不断地完成比赛来提升自己的排名，以参加更高级别的比赛，比赛的形式主要分为1VS1和普通的9洞或18洞比赛。通过比赛你除了可以提升排名外，还可以提高你使用人物的技能等级，获得大量好玩的装饰品，用来装扮出个性化的人物，十分有趣。“挑战模式”则会通过设置各式任务来全面挑战技术，很有难度。游戏的操作则一如既往地优秀。



山脊赛车

リッジレーサーズ

推荐度 10

◆Namco◆RAC◆2004年12月12日
◆1－8人◆160KB◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



“《山脊赛车》系列”在PSP上的第一作，游戏继承了系列独特的操作感和爽快感。游戏的操作十分简单，利用普通的按键便可使出加速、减速和切换视点等操作，无论是新老玩家都能轻松上手。本作中可选车的种类和赛道的数量都十分丰富，其中赛道中还包括了大量以前“《山脊赛车》系列”作品中的经典赛道。作为PSP的首发游戏之一，游戏的画面十分靓丽，有虚拟偶像永濑丽子所参与的绚丽的片头也十分吸引人。通过通信功能和最多8位朋友进行联机。



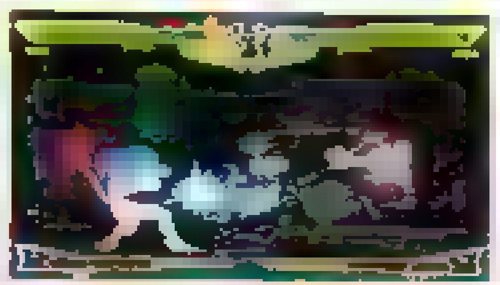
恶魔战士编年史 混沌之塔

ヴァンパイア クロニクル ザ カオス タワー

◆Capcom◆FTG◆2004年12月12日
◆1－2人◆128KB◆4800日元◆15岁以上
◆无对应周边



CAPCOM经典格斗游戏系列的PSP版本。游戏可以看作是“《恶魔战士》系列”在街机和家用机平台上部作品的集大成者。除了保留所有人物外，还加入了可以供玩家鉴赏人物插画，欣赏BGM等的“编年史”模式。此外在本作中独有的“塔”模式中，玩家还可以选出3名人物组成队伍，打败沿途的对手，向着塔的顶端发起挑战。游戏的画面非常艳丽，人物造型比较偏向于美式风格并且各种招式的演出效果也非常夸张。不过本作的画面并非真正的16：9，读盘时间也较长。



麻将格斗俱乐部

麻将格斗俱乐部

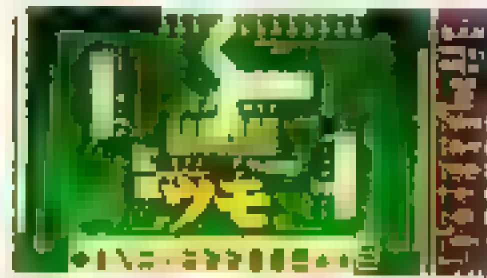
推荐度 6



◆Konami◆TAB◆2004年12月12日
◆1~4人◆896KB◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



本作是移植自街机上最具人气的联网对战麻将游戏《麻将格斗俱乐部》。游戏中的对手资料全都按照街机版中的真实玩家资料来设定，独特的段位升级系统是游戏一大特色，获得一定的点数便可升段。另外在进行牌局时，由于系统会严格限制思考时间，5秒钟内不出牌，系统就会自动帮你出牌，所以游戏节奏非常紧凑，需要玩家高度集中精神。游戏的难度非常高，要想在游戏中大杀四方，需要的不仅仅是过硬的技术，还需要相当的运气，所以极具挑战性。



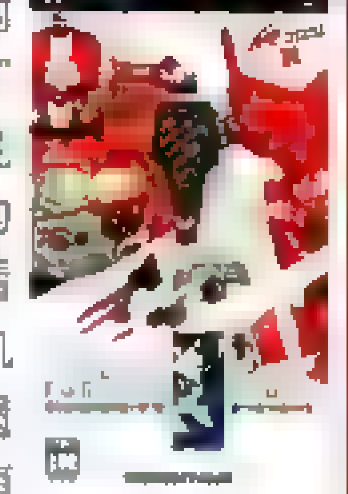
装甲核心 方程式前线

アーマード・コア フォーミュラフロント

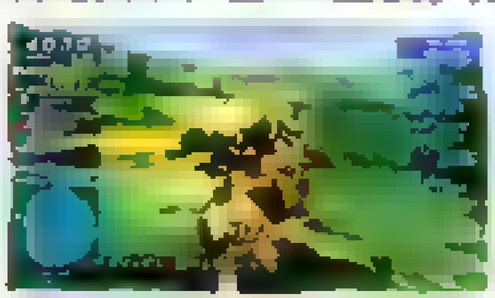
推荐度 7



◆FromSoftware◆SLG◆2004年12月12日
◆1人◆450KB◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



著名的机器人动作射击游戏"《装甲核心》系列"第一次登陆掌机，类型则变为了模拟战略型，因为本作的战斗玩家只能当看客，而不能亲自操作机体，未免有了不少的遗憾。游戏的故事发生在有着高科技的未来，玩家为了成为世界第一的AI工程师而带领自己的机体（AC）参加各种比赛，与别人对战。玩家最多拥有5部AC，对战前要给AC搭配各种零件和武器，然后设定战术，让AC出战。如果胜利便可获得金钱和零件，并提高排名，游戏的乐趣就在于组装AC上。



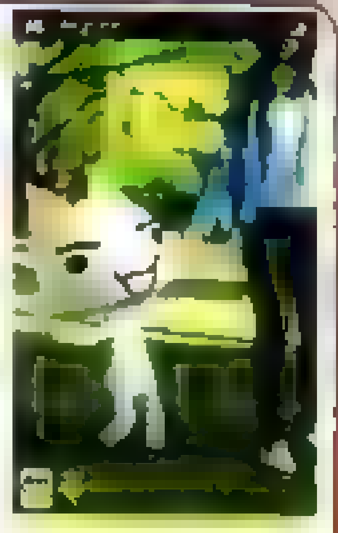
到哪里都在一起

どこでも・　しょ

推荐度



◆SCEJ◆ETC◆2004年12月16日
◆1~8人◆1645KB◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



本作是索尼当家明星井上多罗参与的一款以"对话"、"占卜"为主题的休闲游戏。玩家首先需要从猫、兔、蛙、狗、机器人中选择一个作为自己的随身玩伴，在平静的小镇里共同生活并教它们各种语句，它们会记住这些语句并在以后的生活中跟玩家对话。游戏中的小镇有19个场景可供观光，在小镇里还能获得各种道具以装饰自己的小屋。游戏的字体和画面相当可爱，采用多罗特色的纸片式3D建模，玩家可以把生活中发生的点点滴滴写成图画日记，供日后翻阅。



KOLLON方块

ころん KOLLON

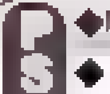
推荐度

◆CYBER FRONT◆PUZ◆2004年12月16日
◆1人◆150KB◆2500日元◆全年龄
◆无对应周边



本作是一款风格清新的方块类游戏，游戏的界面和人物设定都采用了欧美连环画的那种略带夸张的画风，十分有特色，让看惯了日式画风的我们不禁眼前一亮。游戏里你可以选择故事模式，一关一关地往下打，也可以在练习模式里轻松的练习。游戏规则和现今主流的方块游戏有一些差别，游戏中方块不是从天而降的，而是从画面的底部不断上涨，你需要不断旋转已有的各色方块，让同色的四块连在一起就可以消去了。游戏的音乐很欢快，打起来很热闹的样子，非常不错。





文字解谜大辞典

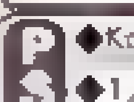
ことばのパズル もじぴったん大辞典

PSP ◆Namco◆PUZ◆2004年12月16日
◆1～2人◆192KB◆4500日元◆全年龄
◆无对应周边



游戏收录了10万条以上的词汇和短语，其中既有大家熟悉的，也有一些偏门生僻的单词。玩家的任务是通过排列组合日文假名来拼凑出这些词汇。当满足一定的条件后就可以完成关卡，一次性组合出数个词汇的话就可以达成连锁，十分爽快。同时，只要在游戏中组合出来的词汇，在完成关卡后会自动保存起来，下次就可以直接查阅，非常方便。游戏的背景音乐轻松悦耳，让人心情舒畅。由于本作中都是日文假名，所以不擅长日语的玩家就可能很难体会到其中的乐趣。





潜龙谍影ACID



Metal Gear ACID

PSP ◆Konami◆SLG◆2004年12月16日
◆1人◆128KB◆4800日元◆15岁以上
◆无对应周边



虽然名叫《潜龙谍影》，但在玩法上却和大家熟悉的动作游戏大作截然不同。虽然主角同样是Snake，但游戏的玩法、剧情却都是全新的。本作变成了一款卡片游戏，玩家必须利用数量众多的卡片来和敌人们周旋，"潜入式回合战略"这一全新定位给玩家带来了不少新鲜感。游戏类型虽发生了变化，但游戏中依然可以像以前一样利用各种手法来蒙蔽敌人的视线，达到"潜入"的快感。游戏的画面非常不错，并可以和《MGS3》进行联动，进而得到一些特殊道具。

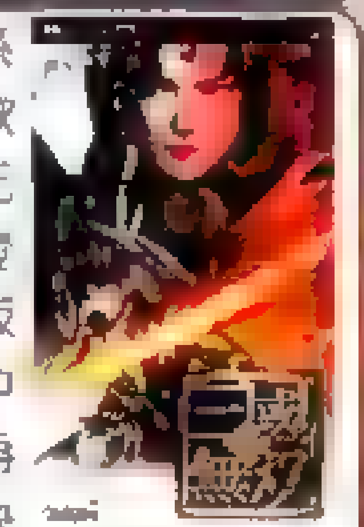




真·三国无双

真・三国無双

PSP ◆Koei◆ACT◆2004年12月16日
◆1～2人◆640KB◆5280日元◆12岁以上
◆无对应周边



"《真·三国无双》系列"登陆掌机平台的第一款作品，来自于《真·三国无双3》的42名武将全部登场。游戏的战斗和PS2版一样，冲入成群的敌兵中的爽快砍杀原汁原味地再现了原作中一骑当千的快感，副将收集更是弥补了取消武器收集和武将成长保留后的不足。不过由于机能的关系，本作的战场变成了走格子式的地图，相当于时间限制的军粮系统和士气系统也大大限制了玩家的自由度。但无论如何，作为早期作品，初次登陆掌机平台的本作的优秀表现还是值得肯定的。





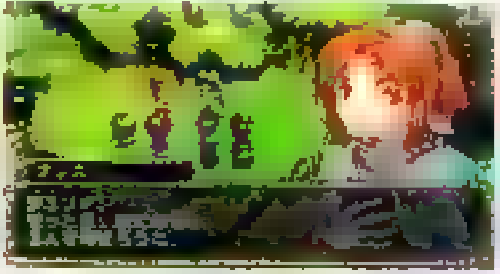
英雄传说 卡卡布三部曲 白发魔女

英雄伝説ガガーブトリロジー 白き魔女

PSP ◆Bandai Falcom◆RPG◆2004年12月16日
◆1人◆2000KB◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



本作原是在PC界非常著名的RPG系列《英雄传说》的第三作，同时也是"卡卡布三部曲"中的第一部。作为PSP上的第一款RPG作品，本次的移植版在画面上给了掌机玩家不小的震撼，由岩崎美奈子重新绘制的人物头像非常精美。游戏的剧情十分细腻感人，讲述了男女主人公在整个大陆巡礼并受白发魔女的传说所指引的成长过程。在战斗方面，本作非常传统化，缺乏一定的战略性，再加上频繁而且冗长的读盘时间，在一定程度上影响了玩家的游戏心情。



泡泡龙 口袋版



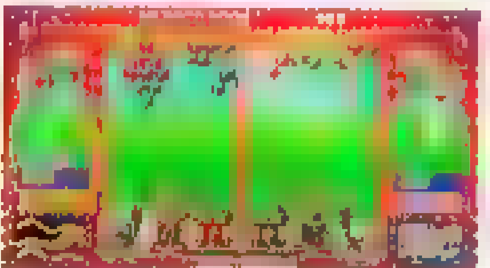
推荐度 7

PSP

◆Taito◆PUZ◆2004年12月22日
◆1人◆256KB◆2800日元◆全年龄
◆无对应周边



著名的益智游戏《泡泡龙》初次登陆PSP平台，游戏的玩法一如既往，控制方向射出不同颜色的泡泡，3个一样的泡泡便可消去。除了传统的单人过关模式，还有与CPU对战的"VS模式"，以及以挑战最高分为目的的"无限模式"，本作还新加入了以"VS模式"为蓝本的"生存模式"，在这个模式下，玩家要不断与CPU对战，而战胜对手后自己的泡泡并不会消失，紧接着进入下一场对战。简单有趣是游戏最大特色，但是不对应联机通信对战是本作最大的遗憾。



麻将大会



推荐度

PSP

◆Koei◆TAB◆2004年12月22日
◆1－4人◆80KB◆4200日元
◆无对应周边◆全年龄



PSP版的《麻将大会》属于传统的麻将游戏，游戏中共有16个电脑AI作为你的对手，利用PSP的便携性你能随时随地与电脑对手进行麻将对战。游戏中有着种类繁多的日本麻将的规则，玩家可以一边进行游戏一边学习麻将规则。游戏进行方式并不单调，游戏界面美观大方，你可以直接面对对手并体会到对手之间不同的牌风套路。游戏大致分为自由对战模式和循环赛模式，只有循环赛才能真正体现出你的麻将功力。游戏还支持4人无线通信对战。



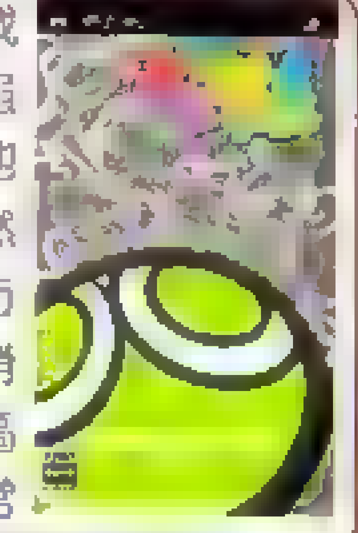
狂热噗哟噗哟



推荐度

PSP

◆SEGA◆PUZ◆2004年12月24日
◆1－2人◆330KB◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



SEGA的人气PUZ游戏在次时代掌机上登场。虽然在玩法上和之前的其他版本没有什么区别，依然是只要将4个相同颜色的方块排在一起就能让它们消去，但由于PSP主机的高性能，在画面表现上非常让人惊艳。爽快的连锁和清新的画面给人一种非常舒畅的感觉，PSP版的本作比起其他掌机上的同类作品，还加入了语音，给人的感觉更加充实。本作不仅可以支持通信对战，还可以在一台PSP上双人对战，虽然操作起来并不是很方便，不过适应以后也别有一番滋味。



狂热噗哟噗哟



推荐度

◆SEGA◆PUZ◆2004年12月24日
◆1－8人◆256Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



和PSP版同时登场的人气方块游戏。NDS版的本作在主要的玩法和同样和其他版本一样，只需将相同颜色的方块排列在一起就可以使它们消去。比起同时发售的PSP版，NDS版虽然在画面上没有什么优势，但是加入了不少独有的细节。由于NDS的双屏设计，在发生剧情时下屏可以用来显示角色画像，在正式进入游戏模式时还可以用触控笔在上面操作来控制方块的方向。另外，NDS版最大的优势就是最多可以进行8人同时对战，玩起来非常热闹。

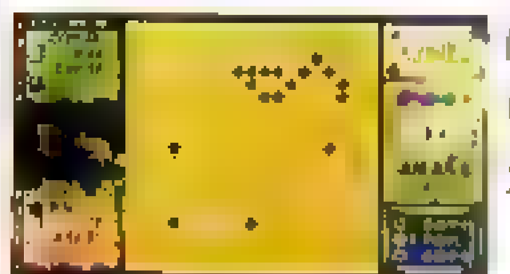


推荐度

◆MMV◆TAB◆2004年12月30日
◆1～2人◆128KB◆3800日元◆全年龄
◆无对应周边

PSP早期的围棋类游戏。本作最大的卖点在于AI使用了由美国人工智能学者大卫·福特兰德所开发的人工智能引擎"Many Faces of Go"，对场面局势的判断力非常敏锐，能够满足一些上级玩家的对战要求。因此本作也得到了日本棋院的推荐，除了强大的AI之外，游戏中搭载的"盘面编辑"、"形成判断"等功能也能够很好地帮助初学者以及中级者迅速提高自己的水平。游戏支持PSP的无线通信机能，两名玩家之间也可以展开紧张的对战。





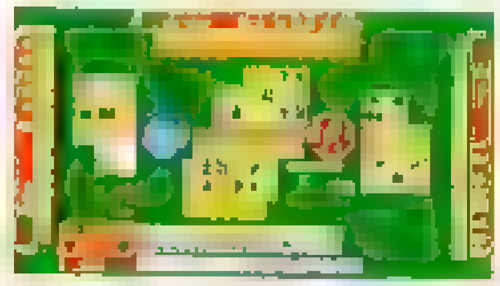


推荐度

◆MMV◆TAB◆2004年12月30日
◆1～4人◆128KB◆3800日元◆全年龄
◆无对应周边

PSP的正统派麻将游戏，拥有强大的AI，在游戏时能给玩家一种与真人进行对局的感觉。游戏的整体操作感非常流畅。同时玩家也能够自由地调整游戏的难度以及一些规则和细节。针对初学者，游戏还特别准备了体贴的提示机能以及术语解说，让不同水平及不同打法习惯的玩家都能够在游戏中找到属于自己的乐趣。使用PSP的无线通信机能可以实现最多4名玩家之间的对战。游戏除了麻将本身，其他并没有什么过多的附加内容，比较适合想提高自己麻将技术的玩家。





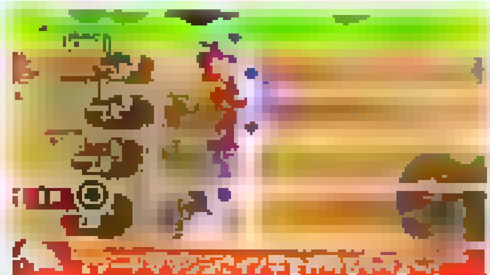


推荐度

◆SCEJ◆ETC◆2004年12月30日
◆1～4人◆544KB◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边

PSP上最初的迷你游戏大全集类作品。其中收录了大量以比波猴为主角的迷你游戏，如处理炸弹、百米赛跑、斗牛以及智力问答等等。由于是掌机上的作品，因此每个小游戏所需的时间都不是太长。除了可以单人游戏之外，一些小游戏还支持一台PSP两人同时游戏，可以让玩家感受到别样的乐趣，利用PSP的无线通信机能则可以实现最多4名玩家同时游戏，是很适合多人同乐的一款作品。本作的美中不足之处在于细节方面的设定不够人性化，并且读盘比较频繁。





网球王子2005 水晶强袭

テニスの王子様2005 CRYSTALDRIVE

推荐度

◆Konami◆SPG◆2004年12月30日
◆1～4人◆512Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边

本作是GBA游戏《网球王子2004》的NDS版正统续作，是一款借助动漫人气而获得不错人气的网球运动游戏。游戏的正统流程是选择自己喜欢的选手接受各个网球高手的挑战，利用自己的技术和华丽的必杀技打败他们。由于游戏平台的晋级，触摸屏的使用让本作增加了许多新要素。如利用触控笔对选手进行指挥、激励、发动必杀等。此外，本作还是首款掌机平台上可以进行组队作战的《网球王子》，玩家可凭喜好组成自己的梦幻队伍。本作对应无线通信对战。

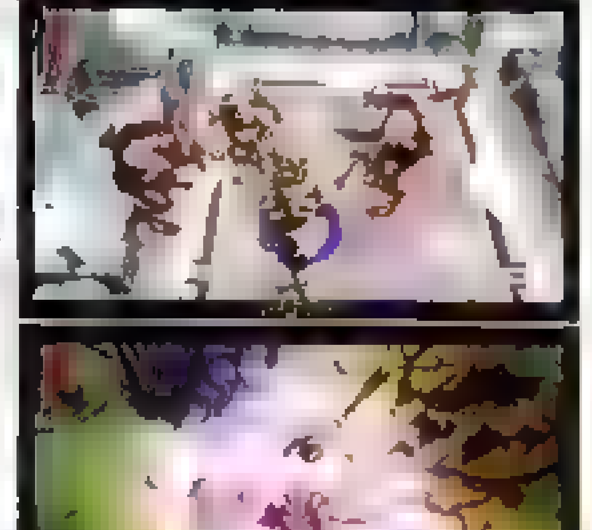


1月

本月新闻概要

■1月5日，SOE公布了PSP首款多人动作RPG《未名传奇：刀锋兄弟会》，并宣布该作将会成为北美PSP的首发新作之一。

■1月6日，美国最大规模的技术展会“消费电子展(CES)”在美国拉斯维加斯召开，索尼在展会上重点展出了PSP，但仍没有公布北美版PSP的具体发售时间和价格，只是模糊地宣布将于3月推出。





■任天堂宣布澳洲版NDS将于2月24日发售，售价为199.99澳元。

世界传说 换装迷宫3

テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン3

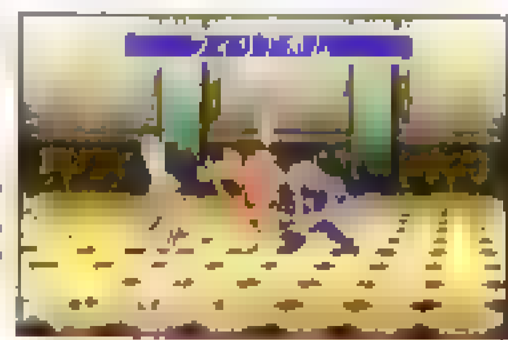


推荐度 9

GBA
◆Namco◆S・RPG◆2005年1月6日
◆1人◆128Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



“《换装》系列”的第三作，游戏最大的特色依旧以替换衣服从而改变角色的职业和能力。本作中，主角将乘坐时空机器在各个“传说”中的世界冒险。游戏的最大改变就是类似于SLG的回合制的移动系统，玩家将操纵以小队为单位的队伍来攻克关卡。当然了，系列最大的特色实时战斗系统依然保留，在队伍遇到敌人后会立即切换到战斗画面，玩家将手动操纵角色干掉敌人。游戏中出现的“《传说》系列”的人气主角十分多，每个角色的招牌技能也完全保留了。



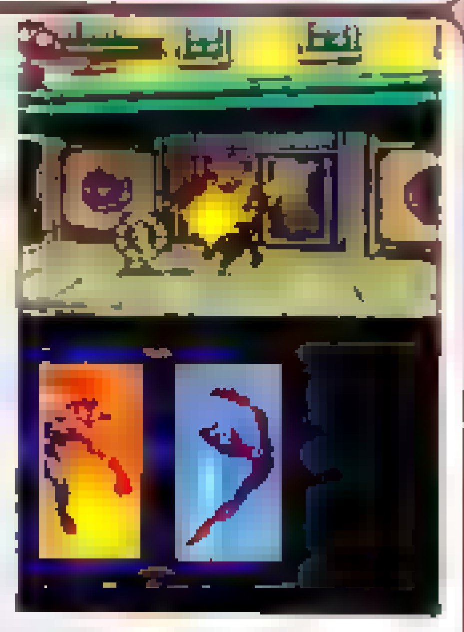
蜘蛛侠2



スパイダーマン2

推荐度 7

◆Taito Activision◆ACT◆2005年1月6日
◆1人◆256Mb◆4200日元◆全年龄
◆无对应周边



作为大红大紫的《蜘蛛侠2》电影的改编游戏，本作自然是讲述蜘蛛侠和章鱼博士之间的故事。作为一款动作游戏，本作通过将丰富多彩的各式任务来推动整个游戏的发展，各任务间虽然看上去联系不大但都有主线串联，散而不乱。游戏中的任务制作得十分不错，你需要在各种不同场景里穿行，完成目标不一的任务，或要求击倒敌人，或要求迅速到达某个地点。本作较上代最有特色的变化就是打击感增强，使得游戏的战斗乐趣大增，推荐不管是不是《蜘蛛侠》的FANS都来试试这款游戏。

马里奥聚会Advance

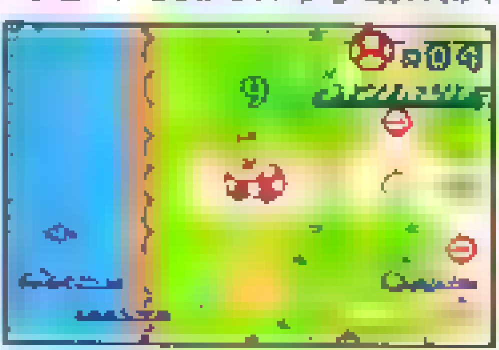
マリオパーティアドバンス



GBA
◆Nintendo◆TAB◆2005年1月13日
◆1～2人◆64Mb◆4800日元◆全年龄
◆对应GBA专用通信对战线



以多人娱乐为卖点的另类迷你小游戏集合作品。在主要的“蘑菇镇”模式中，玩家将从马里奥、路易、耀西等角色中选出一个，在蘑菇镇中完成村民的委托，将散落的宝物找回来。每个委托的完成都需要玩家完成一个迷你游戏，游戏中的迷你游戏种类十分丰富，让你不亦乐乎。除了“蘑菇镇”模式外，游戏还有供单人游戏的“游戏大陆”，供多人游戏的“多人大陆”，提供众多小游戏供大家挑战最好成绩的“挑战大陆”。游戏利用棋盘还能够一卡多人游戏。



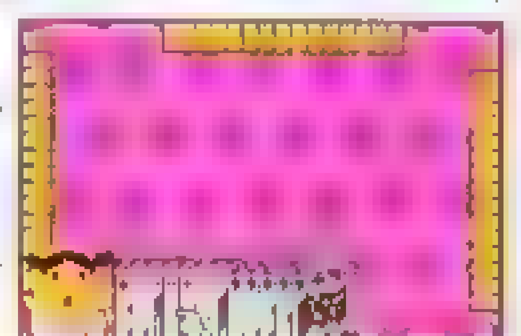
大家的软件系列 快乐扑克20



GBA
◆Success◆TAB◆2005年1月14日
◆1～4人◆32Mb◆2980日元◆全年龄
◆对应GBA专用通信对战线



本作是一款牌类游戏的合集，由20个规则各异的小游戏构成，有我们比较熟悉的21点、抽鬼牌、神经衰弱，也有一些日本特色的偏门游戏。画面风格可爱，很有“桃太郎式”的感觉。游戏分为“自由”、“地图”、“通信”三个模式，在自由模式里玩家可以选择自己喜欢的任一游戏，比较体贴的是即使某游戏你不会玩，仍有详细的规则指导。地图模式中玩家可以通过串连在一起的扑克游戏进行冒险故事。游戏整体风格轻松，并支持一卡多联，最多四人联机游戏。



A.I.系列 将棋

A.I.シリーズ 将棋



PSP
◆MMV◆TAB◆2005年1月20日
◆1～2人◆128KB◆3800日元◆全年龄
◆无对应周边



号称拥有“史上最高AI”的正统派的将棋游戏。强大的AI带来的是更加紧张刺激的对局过程，值得一提的是COM的思考非常快速，不会让玩家产生任何等待的感觉。游戏中搭载了许多非常实用的帮助机能，如“棋谱保存”、“棋子移动位置表示”等等。在游戏的“奖励会”模式中，对手的水平会慢慢地提高，玩家可以通过这个模式来检验自己棋艺的提高程度，非常值得一玩。游戏的画面、音乐和界面等都制作得非常清新，读盘时间也基本让人满意，不过保存棋谱所花的时间却很长。



冒险王比特 流氓大王

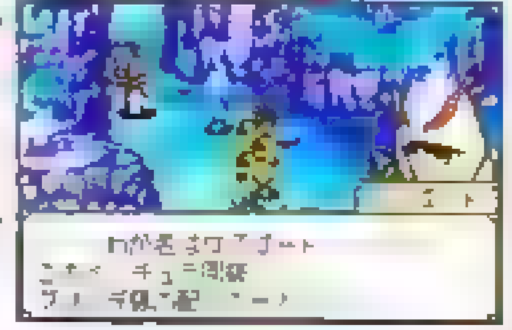
冒険王ビィト バスターズロード



GBA
◆Bandai◆A·RPG◆2005年1月20日
◆1人◆128Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



游戏根据原作漫画改编而来，讲述了魔人和狩魔战士之间的战斗。游戏的类型为A·RPG，主角在战斗中的行动完全由玩家手动操作。和《铸剑物语》的线性战斗方式不同，本作的战场是一个平面区域，主角可以在这片空间内自由移动并展开攻击，自由度比较高。主角的动作十分丰富，攻击、闪避、防御反击等技巧一应俱全。主角可以使用包括剑、枪、手枪等众多武器，每个武器都能使出十分华丽的必杀技。后期还会有同伴加入，多人参与的战斗十分热闹。



霍比特人的冒险 指环王 最初的物语



GBA
◆Konami Sierra◆A·RPG◆2005年1月20日
◆1人◆64Mb◆3800日元◆全年龄
◆无对应周边



本作讲述的是在《指环王》中扮演重要角色的霍比特人弗罗多的叔叔和大法师甘道夫一起冒险屠龙的故事。游戏画面色彩艳丽，人物比例很大，奇幻风格十足。游戏采用欧美人惯用的A·RPG形式来进行，你将操纵主角在地图上打败敌人，进入各式迷宫解开机关、不断前进，玩起来有种《塞尔达传说》的味道。两个风格不同的角色在玩起来时会有较大的差异，你可以用霍比特人灵活地运用武器和敌人近身格斗或是用甘道夫运用强大的魔法远程射击。



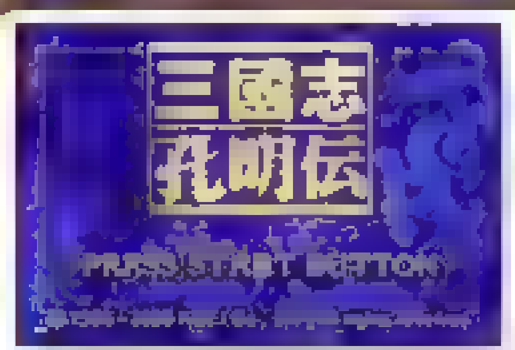
三国志孔明传

三国志孔明传





GBA
◆Koei◆S·RPG◆2005年1月27日
◆1人◆64Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



游戏以三国时期蜀国著名军师诸葛孔明的经历为主线，讲述从"三顾茅庐"开始，在孔明的神机妙算下蜀军所经历的"赤壁水战"、"南蛮平定战"等经典宏伟的战役。虚构了孔明并未殒命于五丈原之战，最终辅佐刘备完成复兴汉室大业的故事。由于游戏类型是战略角色模拟，众多三国武将悉数登场，武将能力的平衡性也得到了大幅度改良。游戏中可运用各种战法与计谋来进行游戏。另外游戏中增加了自由挑战模式可以让玩家反复选择同一关卡进行挑战。



三国志英杰传

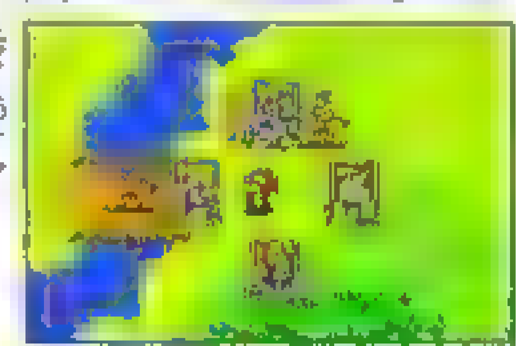
三国志英杰传



GBA
◆Koei◆S·RPG◆2005年1月27日
◆1人◆32Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



本作以刘备、关羽、张飞三人桃园三结义为契机，玩家将操纵刘备军陆续挑战董卓、曹操等三国时期的各路诸侯，并最终光复汉室江山。"虎牢关之战""长坂桥之战"等经典战役都将会得以重现。武将人数达到了223人。制作公司认真仔细地设定了每个武将的详细能力。游戏中共有44种策略，大致又细分为火计、水计、地计、风计等8大种类。GBA版还增添了自由作战和武将列传的游戏模式，使得耐玩度又上了一个新的台阶。



侦探神宫寺三郎 白影少女

探偵神宮寺三郎 白い影の少女



GBA
◆MMV◆AVG◆2005年1月27日
◆1人◆64Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



系列的第十作、同时也是系列第一次在GBA上登场。在游戏中，玩家将体验到由寺田克也大师所绘制的各位新老人物共同出演的精彩故事。故事从主人公神宫寺大学时代的好友哲司突然死亡开始，交织着离奇的都市传说，带给了玩家一次不平凡的推理过程。游戏的系统中规中举，虽然惊喜不多，但整体完成度颇高。由于在对话中少了《逆转裁判》那样的轻松气氛，所以整体感觉比较压抑，繁琐的选择肢也让一般玩家望而却步。



加油！躲避球战士

ウルトラ ド ッ ジ ボール ファイターズ



GBA
◆Bandai◆SPG◆2005年1月27日
◆1人◆32Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边

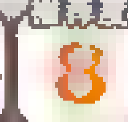


根据漫画改编而来的，以躲避球为主要内容的体育游戏。作为躲避球战士的主角要协同同伴一起击败一个个队伍，以最强为目标。游戏的画面音乐一般，但比赛时的系统比较有特色，并不是控制一个角色来进行单打独斗，玩家要根据比赛情况利用L或R键来变换队形进行躲避或进攻，很有战略性。不过比赛的操作并比较单调，同时球击中敌人时的感觉也稍显生硬。但角色的必杀球弥补了一些缺憾，必杀攻击时画面会进行旋转并播放特写，让比赛稍显精彩。



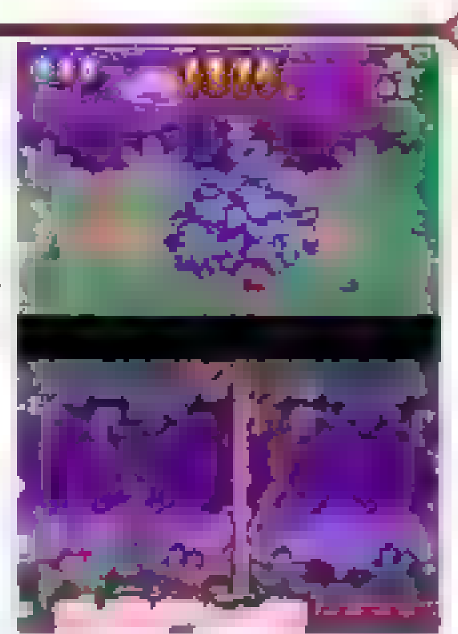
捕捉！触摸！耀西！



推荐度


NDS

◆Nintendo◆ACT◆2005年1月27日
◆1～2人◆128Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



耀西拯救马里奥宝宝的冒险在NDS上再次展开！游戏包括下落路线和地面路线两部分：下落路线中，玩家要及时地用触控笔为下落的宝贝马里奥画出安全的云彩路并将障碍去掉，下落中得到的分数会直接影响到后面地面路线的耀西的能力。地面路线则是用触控笔操纵背着马里奥的耀西不停前进并攻击敌人，同时还要尽多地为耀西加分。游戏支持通信对战，对战时两人看起来像是各走各的，实际上是互相陷害。外人看可能会觉得本作的节奏有点慢，但玩起来你会发现速度刚刚好。

炼狱 洗罪塔



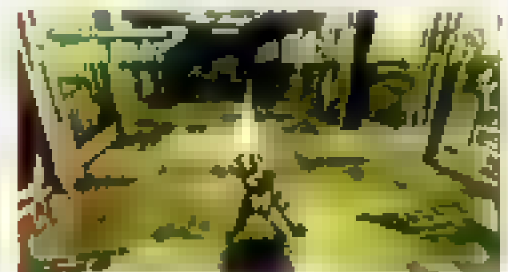
推荐度 7

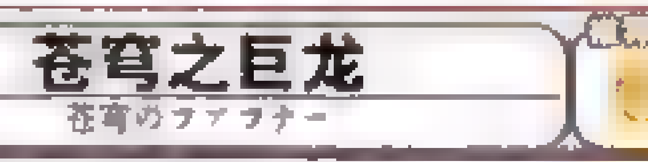
PSP

◆Hudson◆A・RPG◆2005年1月27日
◆1～4人◆256KB◆4800日元◆15岁以上
◆无对应周边



一款拥有独特风格与世界观的A・RPG。故事讲述了原本专门用于战斗的人造人“A.D.A.M”，因为战争的结束而被人类派驻到巨大的炼狱之塔中进行互相杀戮。游戏以第三人称背面视点来进行游戏，使用摇杆以类似FPS的方式进行操作。玩家将扮演“A.D.A.M”，在炼狱之塔中与敌人战斗，夺取得各种不同的核心与装备，强化自身的能力，朝向塔的最上层迈进。游戏的流程虽然短，但是游戏的精髓在于能够和朋友们进行联网对战，让游戏无限继续。





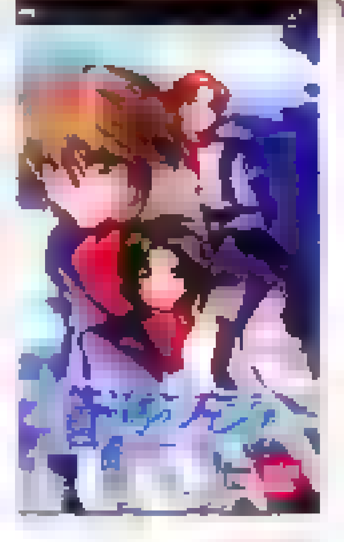
苍穹之巨龙

苍穹のファフナー

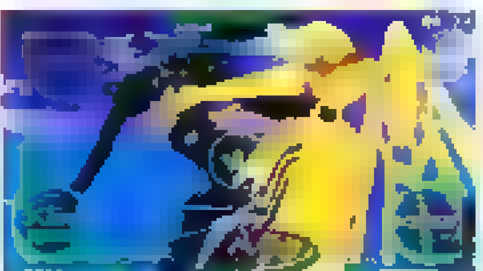
推荐度

PSP

◆Bandai◆ACT◆2005年1月27日
◆1人◆192KB◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



本作根据同名动画改编，是一款爽快的3D ACT。该作的人设担当是近年名声大噪的平井久司（代表作“《机动战士高达SEED》系列”）。玩家将扮演原作中的主角真壁一骑，驾驶战斗兵器fafner去打败迷之敌人festumu。游戏的片头和故事模式的剧情都跟TV动画完全一致，看过原作的玩家会很感动。玩家需要根据敌人的属性和关卡的特征进行战前准备工作，选择好同伴以及武器后，将关卡内的敌人全灭即可过关，是一款策略性和爽快感并重的游戏。

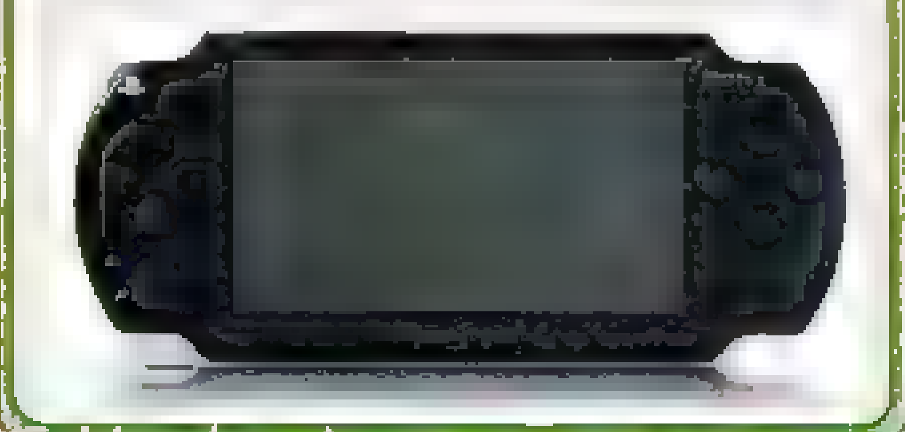


2月

本月新闻概要

■2月初，SCEA终于公开了美版PSP将在3月24日发售，售价为249美元，前100万名购买者还将获得UMD电影版《蜘蛛侠2》，美版PSP软件的标准价格为39.99美元。

■由于按键设计上的问题，日本有4800名玩家反映PSP的□键存在质量问题，并且因此向索尼提出退货或维修，占当时PSP用户的0.6%，但索尼方面却并不准备为此更改□键的设计，久多良木健拒绝就该问题向玩家道歉，认为PSP的设计非常完美。由于消费者的抱怨之声越来越多，2月底索尼终于出面受理PSP的按键质量问题。



超级机器人大战 原创世纪2

スーパーロボット大戦 オリジナルジェネレーション2



推荐度 10

GBA

◆Banpresto◆S・RPG◆2005年2月3日
◆1人◆128Mb◆5800日元◆全年龄
◆无对应周边



作为大受好评的"《原创世纪》系列"的第二作，在继承了前作诸多特色系统的基础上，增加了更多的登场机体，同时大幅改良了战斗画面，机体动作细节更多，令战斗画面的表现更具动感和魄力，尤其是众多的合体技攻击令人热血沸腾。不同于正统系列作品，游戏最大特色就是登场机体全都是原创机体，比如SRX小队、古铁、白骑士等等。游戏同样有熟练度的设定，熟练度直接影响游戏的难度，适合不同玩家的挑战。



波波罗古罗伊斯物语 皮耶多罗王子的冒险

ポポロクロイス物語 ピエトロ王子の冒険



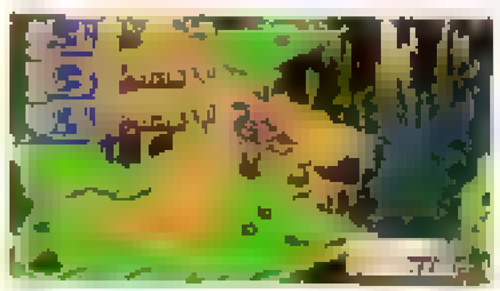
推荐度 8

PSP

◆SCEJ G Artists◆RPG◆2005年2月 0日
◆1人◆576KB◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



"《波波罗物语》系列"是一款以讲述剧情为主的RPG，拥有童话版的剧情和图画般的画风。本作在保留了系列精髓的情况下，将系列最初的两作重新融合并加入了全新的篇章。玩家将在游戏中扮演皮耶多罗王子，和同伴们一起进行冒险之旅。游戏最大的特色就是类似于SLG的战斗系统了，战斗中要操纵我方移动后进行攻击、魔法或技能等各种攻击手段。发生剧情时是全程语音的，相比之前的作品，PSP版还添加了大量原创的过场动画，值得一看。



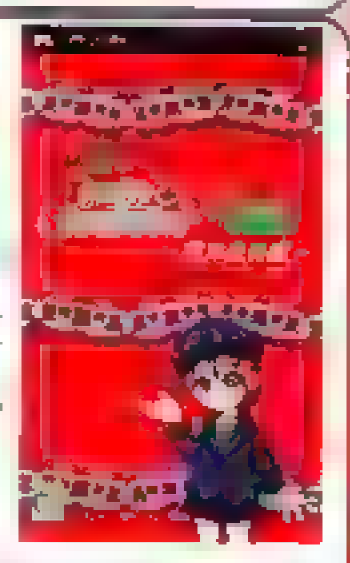
模拟火车+电车GO 携带版 东京急行篇

Mobile Train Simulator+电车GO 东京急行编

推荐度 8

PSP

◆音乐馆◆SLG◆2005年2月17日
◆1人◆192KB◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



化身为电车驾驶员，准时准点地完成乘务任务的电车模拟游戏在PSP上的第一作，本作集合了《模拟火车》和《电车GO》两大人气模拟驾驶系列，游戏收录了东京急行线的三条干线及七种型号的电车。最令人震撼的就是完全实拍的游戏画面，实拍背景在PSP强大的机能支持下表现得美仑美奂。电车行驶时的音效也非常逼真，配合画面感觉就像真正驾驶电车一样。虽然游戏的难度较高，不过在以CG画面为主流的模拟驾驶游戏中，全程实拍的本作还是显得非常别具一格。



泰格・伍兹 PGA巡回赛

タイガー・ウッズ PGA TOUR

推荐度 7

NDS

◆EA◆SPG◆2005年2月 7日
◆1～4人◆256Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



游戏并没有因为平台转移到NDS上就大大缩水，可见EA公司认真制作的态度。本作采用全3D的画面，在NDS上可算得上是上乘之作。各种家用机版上广受好评的模式也得到了完全的保留，使游戏的内容得到了很大的保证。而NDS版的特色触摸屏的使用也处理得非常不错，你可以使用触摸笔来控制击球的路线、方向和力量，比光靠按键来游戏的其他版本的同名游戏要有趣不少。游戏最大支持4人联机的无线对战，十分方便，拿出你的NDS和朋友一起体验高尔夫的乐趣吧。

传奇 尼可罗之痕

レジェンズ サイン オブ ネクロム



推荐度 7

◆Banda.◆RPG◆2005年2月17日
◆1人◆64Mb◆4980日元◆全年龄
◆对应专用"灵魂娃娃"适配器



游戏整体与《口袋妖怪》颇为相似，是一款以收集、育成、战斗为主题的RPG游戏。主角可以收服一类叫作"灵魂娃娃"的战斗生物为自己效力，从而打败异世界中的各种魔物。这些灵魂娃娃可以学会各种技能，并随着战斗升级能力。品质不俗的片头和可以挂机成长的设定是该作的两大特色，玩家只要事先设定好主角的行动，即使关掉电源，游戏依然可以自动进行。此外游戏还可继承前作《苏醒的试练之岛》记录，得到前作中已经收服的灵魂娃娃。



南梦宫博物馆

ナムコミュージアム



推荐度 6

◆Namco◆ETC◆2005年2月24日
◆1～4人◆160KB◆3800日元◆全年龄
◆无对应周边



收录了《大蜜蜂》、《小蜜蜂》、《吃豆人》、《RALLY X》、《DIG DUG》等多款Namco当年大作级的经典游戏合集。游戏有原始模式和经过重制的改编模式。原始模式下的怀旧作品和以前FC上、街机上的一样，画面音效都很单调，有趣的是这些怀旧游戏可以选择把PSP竖起来的方式玩。改编模式则是将收录的一些经典进行画面上的大幅强化，使游戏在音画的表现上都非常炫。不过以PSP的机能来玩这些怀旧游戏，多少还是有些觉得浪费机能。



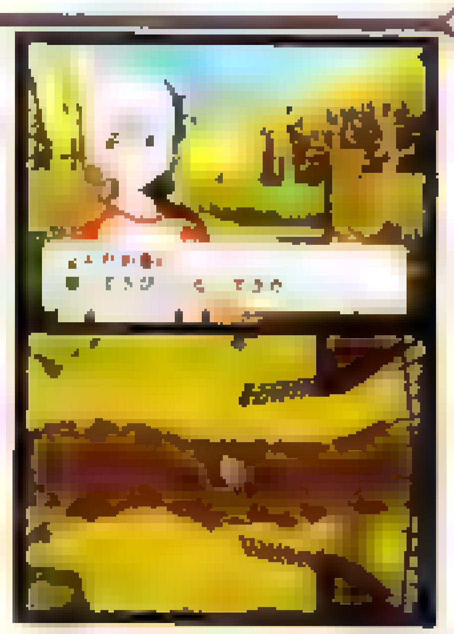
异色代码 双重记忆

アナザーコード 2つの記憶



推荐度

◆Nintendo Cing◆AVG◆2005年2月24日
◆1人◆256Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



在宣传过程中一直打着"可触摸的推理小说"的名号，但实际推出后却发现这个宣传具有一定"欺骗性质"，因为这根本就是去掉了战斗的《生化危机》。在游戏中，主人公阿修雷必须在一个无人小岛上去寻找自己失踪多年的父亲的下落，其间必须解开多种谜题。游戏的剧情虽然并不深奥，但可看性上还是相当高的，也值得人去回味。游戏中的谜题完全活用了NDS的绝大部分独有机能，如触摸、双屏、翻盖等等，设计得很巧妙，给喜欢AVG的玩家一种前所未有的独特乐趣。

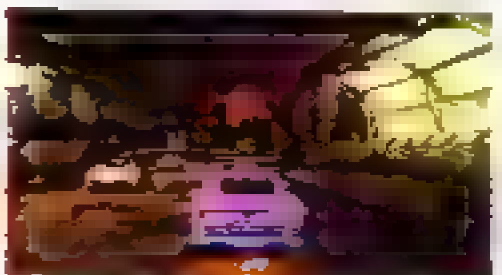
极品飞车 地下狂飙 竞争者

推荐度

◆EA◆RAC◆2005年2月24日
◆1～4人◆180KB◆4800日元◆12岁以上
◆无对应周边



作为"《极品飞车》系列"在PSP上的第一作，游戏的表现还算令人满意。游戏中你可以使用大部现实中存在的各式跑车，马自达、标志等改车迷的最爱应有尽有。游戏的特色之一：强大的汽车改造系统得到加强，可改造的部分较以前的系列又有进一步的细分，通过它你完全可以让你的爱车改头换面。游戏的各种比赛模式十分丰富，规则不一，有普通的绕圈赛、有每圈淘汰一人的消除赛，还有考验你换档能力的直道赛，你必须全面磨练自己的驾驶技术才可以应对这些挑战。



洛克人EXE5 加内尔小队

ロックマンエグゼ5 チームオブカーネル

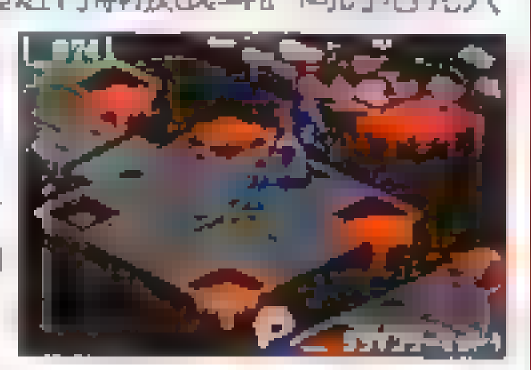
推荐度 8



GBA

◆Capcom◆A・RPG◆2005年2月24日
◆1人◆64Mb◆4752日元◆全年龄
◆无对应周边

《洛克人EXE5》双版本的第二作，讲述的依旧是元热斗协同同伴抵抗邪恶网络组织的故事。系列独特的在18个方格内利用芯片进行的战斗的系统，以及新增的小队任务和混沌融合系统都没有改变。游戏的攻略流程和另一个版本完全一致，在战队成员以及相关的CHIP和个别剧情之间有所差异。战队同伴变为了加内尔和骑士人等领航员。玩家使用这些全新的角色一起进行解放战斗。同时洛克人的混沌融合也增加了这些领航员的形态，让战斗有着焕然一新的感觉。



3月

本月新闻概要

■3月11日，任天堂社长岩田聪在"游戏开发者大会(GDC)"上发表了题为《玩家的心》的基调演讲，会上他还宣布NDS在美日两地的销量已经超过了400万台。

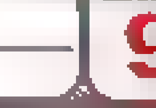
■SCE法国分公司总经理Georges Formay透露，为了使PSP北美首发有足够出货，原定于3月底发售的欧洲地区PSP发售时间将会向后推迟。3月24日，PSP正式在北美开始销售。



■据市场调查公司Chart-Track公布的数据显示，NDS在英国发售后创造了首周8.7万部的销售佳绩，在当时创造了以往各主机在英国的最高首周销量。

永恒传说

テイルズ オブ エターニア

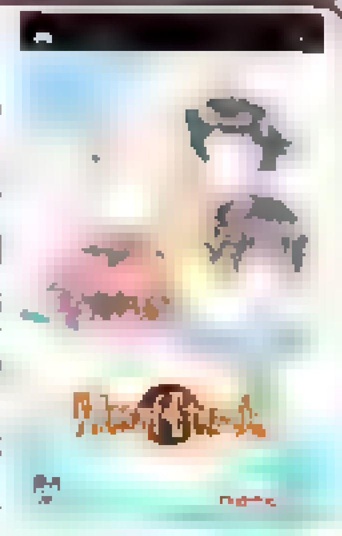


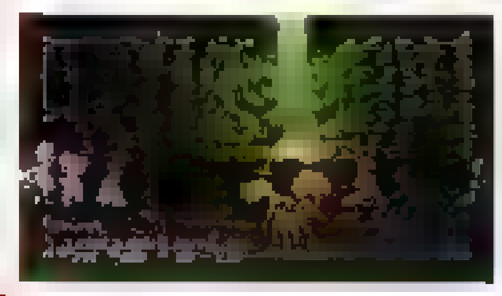
推荐度 9

PSP

◆Namco◆RPG◆2005年3月3日
◆1人◆400KB◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边

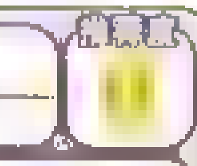
在PS末期登场的"《传说》系列"名作《永恒传说》的PSP移植版。游戏的故事十分宏大，玩家要在两个相对立的大陆因菲利亚和塞雷斯蒂亚之间进行冒险。猪股睦实的人设让游戏中的角色非常具有个性，加强了玩家对游戏的投入感。PSP版的本作保留了PS版的全部动画及游戏内容，流畅的操作、丰富的料理系统和华丽的晶术都让玩家对游戏乐此不疲。游戏的读盘时间非常迅速，能够让大家尽情体会战斗的爽快感。虽是移植作品，但本作绝对是RPG玩家必玩的经典游戏。





一笔吃豆

パックピクス

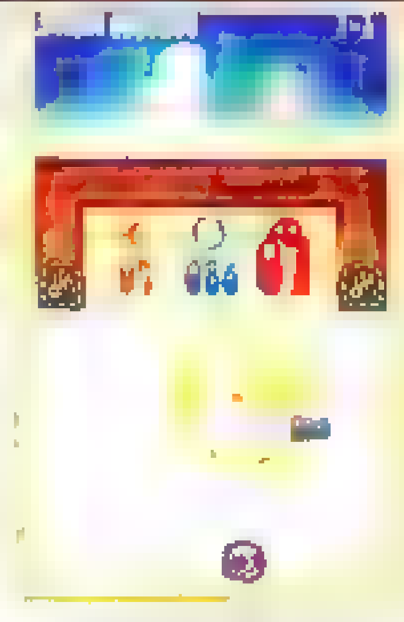


推荐度

NDS

◆Namco◆PUZ◆2005年3月10日
◆1～2人◆128Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边

这是一款非常有创意的游戏，游戏中，玩家要利用触控笔在触摸屏上一笔画出一个吃豆人，画好的吃豆人会立刻活动起来，然后玩家通过画直线来改变它的前进方向，引导它去吃版面中的幽灵，吃掉全部的幽灵便可过关。如此新颖的游戏方式不禁让人有种身为神笔马良的感觉。而且随着游戏进行，玩家还可以画出弓箭或者炸弹等新道具，以解决版面中的机关或敌人。而当完成一定关卡后还会迎来BOSS战，玩家要灵活利用手中的触控笔画不同的事物出来应对，十分有趣。



千年家族

千年家族

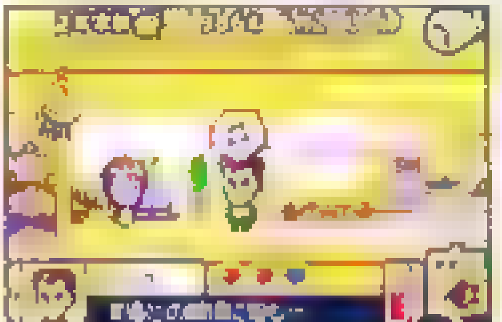
推荐度 
7

GBA

◆Nintendo◆SLG◆2005年3月10日
◆1人◆128Mb◆4800日元◆全年龄
◆对应GBA专用通信对战线　对应GBA无线通信端子



Nintendo出品的创意模拟型游戏。游戏中，作为见习神的主角与小天使搭档丘比特要用1000年的时间观察一个家族的发展变化，并且要永久地将家族的血统继承下去。通过使用各种弓箭和各种道具来改善家族人的生活。游戏利用了实时时钟功能，在关闭电源的情况下，家族的生活仍能继续。在家族的生活中，“结婚”、“就业”、“夫妻争吵”等日常事件都会发生。本作还对应GBA通信功能，可以与朋友们的家族进行通婚，共同拥有双方家谱图的一部分。



目标！甲子园！

めざせ！甲子园！

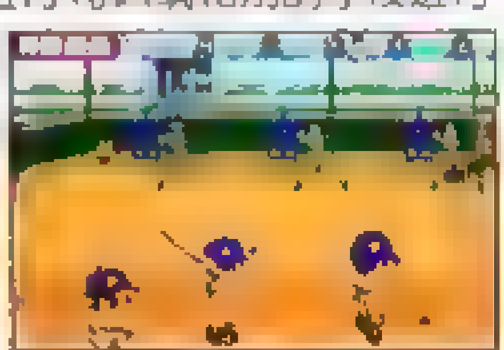
推荐度
5

GBA


◆Tasuke◆SPG◆2005年3月10日
◆1人◆64Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



以高校棒球为主题的棒球育成游戏。游戏在画面和音乐上的表现并不出彩。游戏的故事正如标题，玩家要扮演一名高中学生，在高中三年中锻炼自己和自己所属的球队，最终登上全日本高中生棒球的最高舞台——甲子园。育成的过程虽然看起来漫长，但游戏是以周为周期来进行的，玩家要设定每周队伍的训练来增加能力。而在每个周末可指定队员进行特训或和别的学校进行练习赛。由于特训的过程由小游戏来表现，所以游戏过程并不枯燥。



陨石大战

メテオス

推荐度
[illegible]

◆Bandai　qb◆PUZ◆2005年3月10日
◆1～4人◆512Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边

NDS上的另类方块游戏。游戏讲述了各个星球的生物为了保护自己的星球而抵御大量落下的陨石的故事。游戏的玩法十分有特色，要用触控笔将下屏中同种类的陨石连在一起，利用产生的力量将落下的陨石打上去。在喷射的过程中还可继续拨动陨石，形成再喷射后会产生极大的力量将袭来的陨石一下子顶回去，感觉十分爽快。游戏中那种类繁多的星球和生物也是游戏的魅力之一，不同的星球拥有不同的特性，在关卡宽度和落下陨石种类等方面都不相同。



捉猴啦P！

サルゲッチュP！

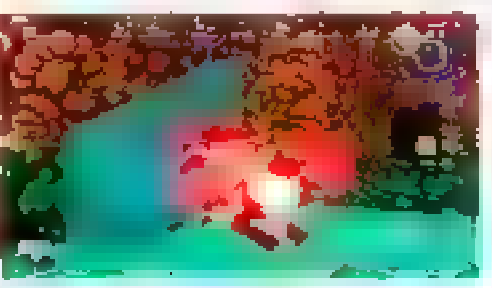
推荐度 
7

PSP

◆SCEJ◆ACT◆2005年3月17日
◆1～2人◆336KB◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边

本作是PS上大受好评的原创动作游戏《捉猴啦》的移植版。游戏的画面经过重新制作，画面比例由原来的4：3调整为16：9。游戏的内容则与原作没有区别，讲述的是一群猴子因为被戴上了奇怪的头盔而开始大肆搞破坏，主角小翔要将它们全部捕捉的故事。游戏中的猴子超过200只，行动方式各不相同，而小翔要借助捕捉网、光剑、弹弓等道具来将它们一一抓获。PSP版新增加了《滑雪》、《乒乓球》等4个有趣的迷你游戏，而且可以进行双人联机对战。



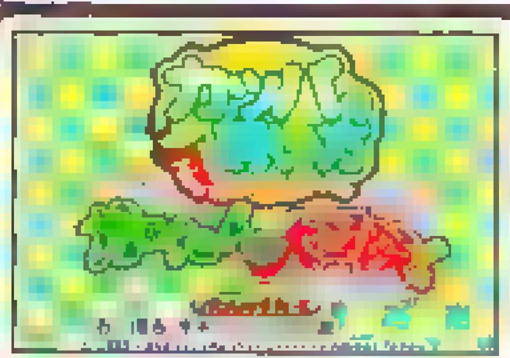


河童饲养法 河童大冒险



推荐度 5

GBA
◆konami ◆ACT◆2005年3月7日
◆1~2人◆64Mb◆4800日元◆全年龄
◆对应GBA专用通信对战线



本作是一款以河童为主角的游戏。河童是日本传说中手上带有蹼的妖怪，常在河边拉人下水，不过本作中的河童不那么可怕，它成了玩家的宠物，玩家要不断培养它，寻找其他的河童同伴。游戏的舞台在一个小城市中，这里有商店、科学馆等各种设施。游戏的主要模式还是操纵河童挑战科学馆中的各个关卡，类似于《马里奥》一样，河童可以踩踏敌人，同时还要收集银币，当踩死特定敌人后还可以获得特殊能力。游戏的难度较低，适合低龄玩家。

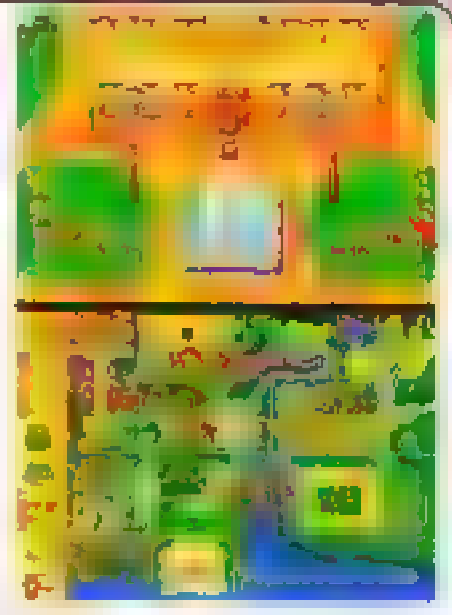


牧场物语 精灵驿站





◆MMV◆SLG◆2005年3月17日
◆1~2人◆256Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边

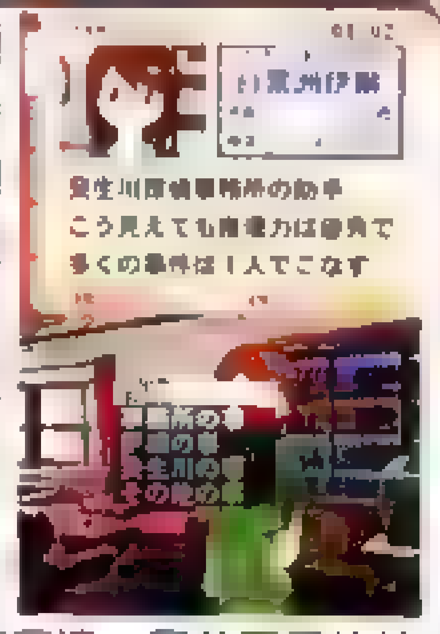


本作继承了"《牧场物语》系列"的一贯特色，游戏依旧以发展牧场为主。本作最大的特色正如游戏的副标题，游戏中共有101个小精灵。这些能力各不相同的精灵会随着玩家的表现而逐渐回到牧场。虽然本作的画面和GBA版相比并没有太大的改变，但是道具的数量变得十分丰富，添加了众多提升能力的饰品，要全部收集可不是件容易的事，同时本作中女友的数量是系列之最，包括了GBA版和NGC版《牧场》中的女主角，事件数也大幅度增加了。

侦探·癸生川凌介事件谭 假面幻影杀人事件

探偵・癸生川凌介事件譚 仮面幻影殺人事件

◆元气◆AVG◆2005年3月24日
◆1人◆512Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



在日本手机界颇有名气的推理游戏转战NDS平台，虽然副标题听上去和手机版的某作非常接近，但实际上却是部完全原创的作品。游戏的剧情非常精彩，贯穿了真实世界和虚拟世界，揭露了青少年犯罪这一日益严重的社会现象。由于游戏类型所限，本作并没有用到NDS的太多特殊机能，但这并不影响主题的表达。值得一提的是本作的音乐，由光田康典等众多音乐人联合谱写的音乐与主题联系得相当紧密，为游戏增色不少。如果抛开语言限制，那么这款游戏绝对能让你满意。

喵喵小猫 收集可爱小猫



GBA
◆MTO◆TAB◆2005年3月24日
◆1人◆64Mb◆3980日元◆全年龄
◆无对应周边



制作了一系列宠物游戏的MTO在GBA上的又一款宠物游戏。游戏中的主角是一只可爱的小猫，游戏的进行方式有些类似于《大富翁》等TAB。游戏一共分为12个舞台，玩家必须掷骰子来控制小猫在地图上行动。行动时，玩家会遇到各种有趣的事件，同时可以进行如挑战问答、找碴等一些简单迷你游戏。游戏的难度不高，而且画面又非常温馨，很适合女孩子玩。另外，游戏的收集要素也相当丰富，游戏中一共有350多张卡片，足够收集一阵子了。



太空侵略者DS

スペースインベーダーDS

推荐度 6



◆Taito◆STG◆2005年3月24日
◆1人◆128Mb◆3800日元◆全年龄
◆无对应周边



NDS版的《太空侵略者》中拥有"古典作品"和"新时代"两大模式。其中的"古典作品"是完全照搬原街机版的所有内容而无任何改变的怀旧模式，以达到给予玩家体验怀旧经典的目的，不过画面还是和十几年前的一样简陋。而"新时代模式"则是完完全全的原创，不管是游戏画面还是音效都得到了大幅度的改善，在这个模式中糅入了关卡元素，在不同场景游戏时背景也会有所改变。借由NDS的双屏设计，在"古典模式"或"新世纪模式"中，下屏会显现出很多有趣的画面。

死神BLEACH 灵魂升温

BLEACH ヒート・ザ・ソウル

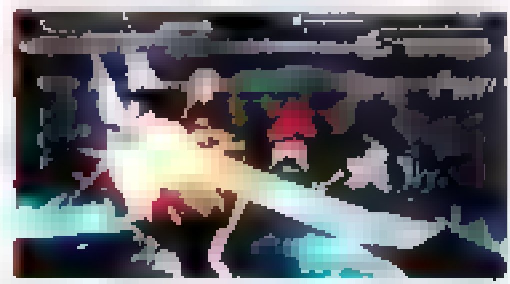
推荐度 8



◆SCE◆FTG◆2005年3月24日
◆1～2人◆512KB◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



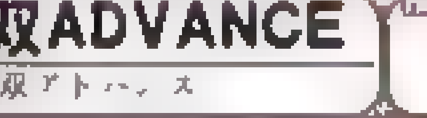
由同名动漫改编的PSP版对战游戏第一作。玩家可控制黑崎一护和织姬等漫画中的几个主要角色来进行对决。游戏的画面是全3D的，而人物更是采用了卡通渲染的方式，显示出的效果十分不错。战斗的操作十分简单，简单的按键组合可轻松形成连击，而在灵压槽满后还能使出异常华丽的必杀技，可给对手造成很大的伤害。在通过故事模式和生存模式等战斗模式后可获得点数，可在商店中购买各种原画卡片和影象等等，供玩家随时欣赏。



真·三国无双ADVANCE

真・三国無双アドバンス

推荐度 9





◆Koei◆ACT◆2005年3月24日
◆1人◆128Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



人气系列"《真·三国无双》系列"的GBA移植版，游戏中的人物来自于三国时期的名人名将，以可爱的Q版形象登场。战斗中玩家可以充分感受到"《无双》系列"带来的爽快感。Charge攻击、无双乱舞等都表现得像模像样，武器收集和武将成长更是本作也是整个"《无双》系列"的魅力所在。由于机能关系，游戏没能表现出原作一气呵成的战场，但走格子设定下，根据战后评价来决定下一回合的行动次数还是令游戏颇为紧张。算是2005年GBA动作大作之一。

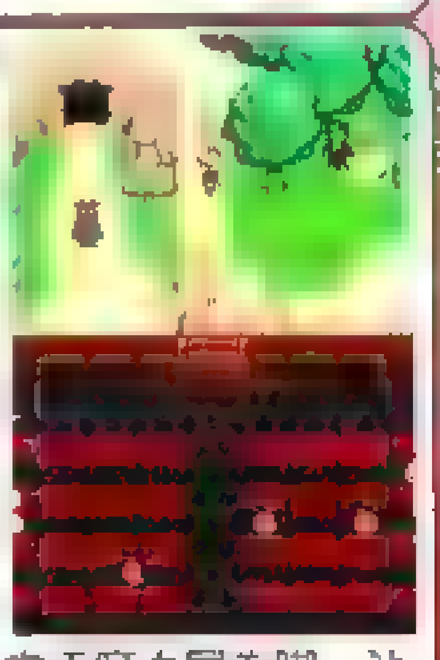


蛋兽英雄

エッグモンスターヒーロー

推荐度 7

◆Square Enix◆RPG◆2005年3月24日
◆1人◆256Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



NDS上第一款RPG，不过却是SE著名恶搞SLG系列《半熟英雄》的衍生版。游戏中玩家们要扮演傻气十足的王子利用召唤蛋去战胜邪恶的完熟军团。在系列中登场的猥琐蛋兽们在本作中再度大展拳脚，让你笑掉大牙。召唤出蛋兽时候，NDS的下屏上分成了数个方格，需要玩家点击特定的方格才能发动必杀技。白兵战的时候，玩家则要用触控笔不断在下屏上划动来亲自指挥。虽然听上去挺有趣，但实际的游戏过程比较乏味，在操作上也缺乏必要的协调性。

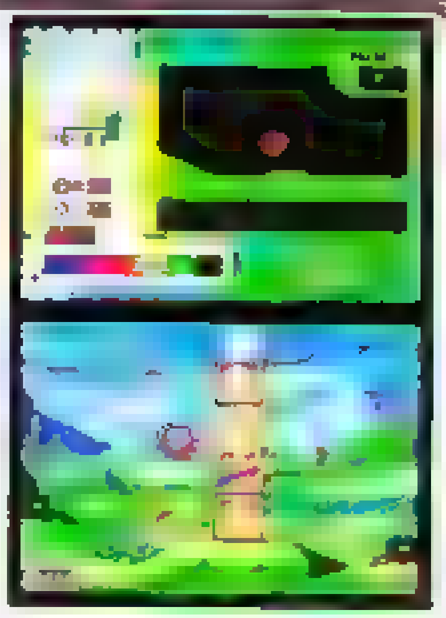
触摸！卡比

タッチ！カービィ

推荐度 9



◆Nintendo◆ACT◆2005年3月24日
◆1～4人◆512Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



被魔女施了魔法变成圆球的卡比，为了让世界恢复原样，展开了一段神奇的冒险。初次登陆NDS平台的《卡比》在操作上发生了革命性的变化，游戏完全摒弃了按键操作，玩家只能利用触控笔，通过在触摸屏上的点点画画来完成所有操作。游戏中最重要的操作方式就是画彩虹，然后引导卡比在彩虹上前进，让他避开各种障碍，安全地过关。作为卡比招牌能力的"复制"同样健在，卡比可复制11种敌人能力。游戏的一大卖点是有多达250枚徽章需要收集，耐玩度高。

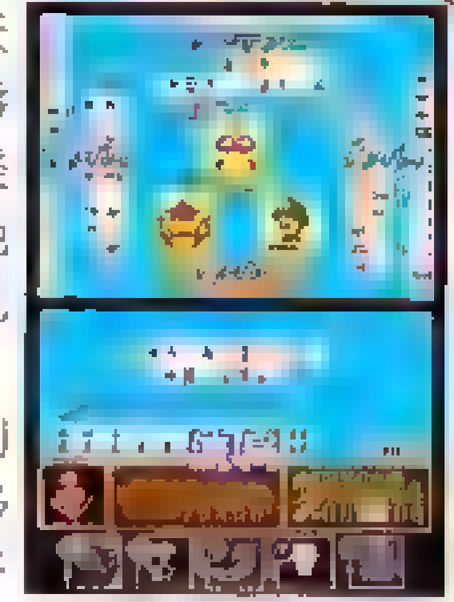
役满DS

役满DS

推荐度 7



◆Nintendo Intelligent Systems◆TAB◆2005年3月31日
◆1～4人◆256Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边

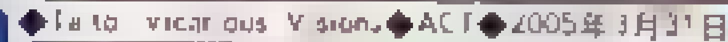


《役满》是任天堂的元老级麻雀游戏系列，也是同类游戏中少有的"无色麻雀"。经历了"无色无味"的平淡后，NDS上的这款系列新作也终于被赋予了新意。游戏开始，玩家就要从马里奥、路易、碧奇公主、蘑菇头、耀西和大金刚六名角色中选出一名来和众多"《马里奥》系列"中的角色对战，对手总数多达20余名，其中还有隐藏对手，游戏方式虽然仍是标准的四人麻将，系列一贯的严谨和较高的难度在本作也仍继承，但任天堂众明星的加入无疑为本作增添了不少人气。

鲨鱼帮

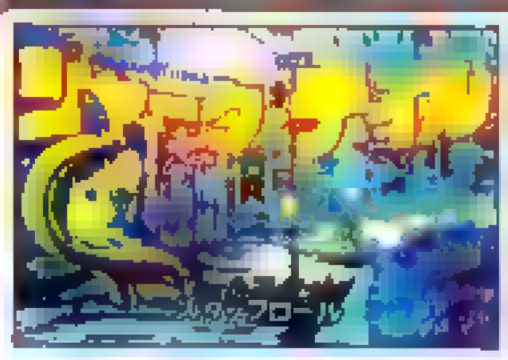
シャーク・テイル

推荐度

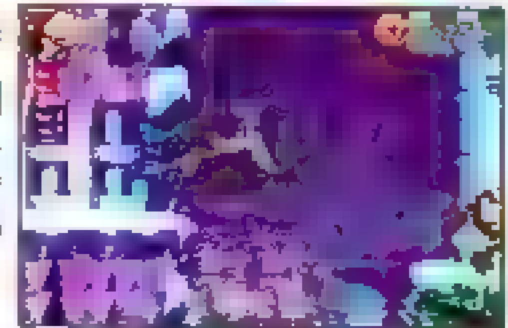


GBA

◆Taito、Vicarious Visions◆ACT◆2005年3月31日
◆1人◆64Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



根据同名电影改编的GBA游戏，玩家要操纵爱吹牛的主角奥斯卡在水中进行一段冒险之旅。由于故事发生在水中，所以主角的行动非常自由，基本上没有了重力的影响；角色招式上也算丰富，但游戏在战斗方面把握得很糟糕，敌方角色几乎没有任何的受创硬直，使得这款动作游戏中的战斗部分成为了整款游戏的最灰暗之处。不过游戏的内容还是蛮丰富的，像电影中的赛海马，和鲨鱼打拳以及"DDR"式的刷牙等，都让这款平淡的游戏妙趣横生。



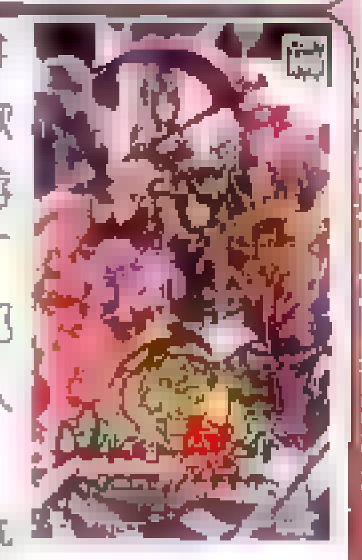
新天魔界 混沌时代4 另一个故事

新天魔界 ～GOCIV アナザサイド

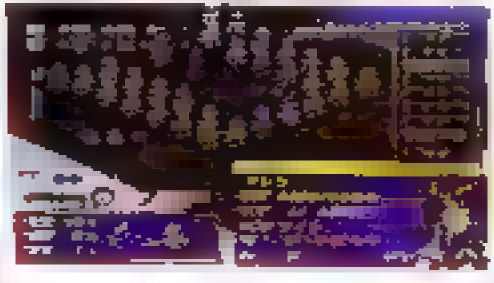
推荐度 7

PSP

◆Idea Factory◆S-RPG◆2005年3月31日
◆1人◆272KB◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



PS2同名游戏的移植并强化后的作品，是一款SLG要素很强的战棋游戏。本作背景依然是该厂有名的"永无大陆"的一部分。在这片大地上，人类、魔族、翼人、人鱼、猫人等种族各自割据，玩家最初就是要扮演人类中某个国家的君主，通过调兵遣将统一这块大陆，并最终对抗强大的龙。整块大陆由城镇、据点、野外等地形组成，所有国家轮番指挥武将在走格的同时扩展自己的疆土。战斗依旧是系列一贯的大规模，绚烂的必杀技发动画面也将主要将领的魅力提升满点。



4月

本月新闻概要

■4月初，任天堂公布了本公司截至3月31日的2004年初步财务报告。该年度任天堂的净利润达到了820亿元，超过了任天堂的预期。

■4月6日，SCEH宣布香港、台湾、新加坡三地的PSP豪华版将于5月12日发售。台湾版PSP(型号：PSP-1006K)售价为新台币8800元，香港版PSP(型号为PSP 1006K)售价为1980港币，新加坡版PSP(型号为PSP-1006K)售价为455新加坡币。

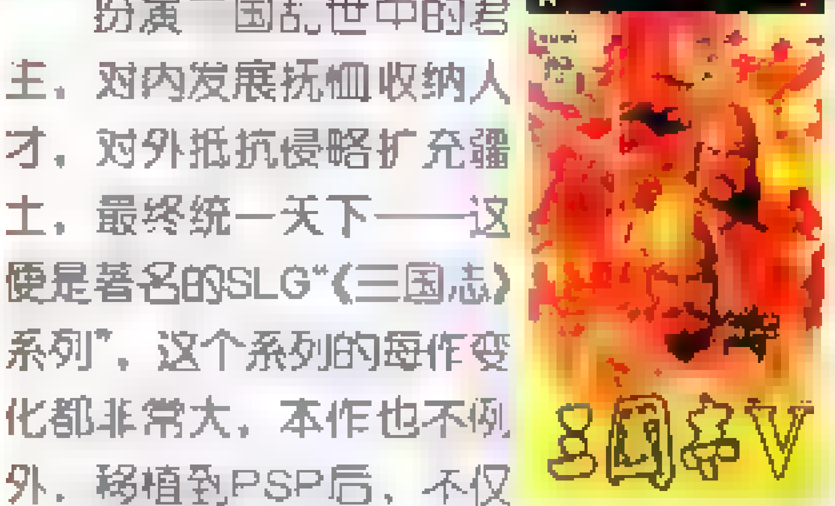


三国志V



PSP

◆Koe ◆SLG◆2005年4月1日
◆1－8人◆672KB◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



扮演三国乱世中的君主，对内发展抚恤收纳人才，对外抵抗侵略扩充疆土，最终统一天下——这便是著名的SLG"《三国志》系列"，这个系列的每作变化都非常大，本作也不例外，移植到PSP后，不仅有个漂亮的片头，其他方面也根据PSP机能及特征作了一定的修正和强化。游戏方面，整合后的内政系统终于让君主从繁琐的内政事物中解放开来，而以阵型为主要部分的战斗则为游戏的战斗增加了不少策



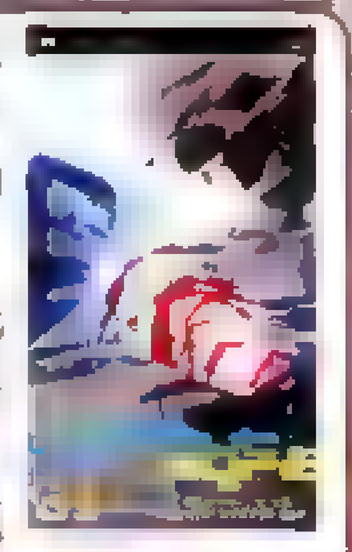
略性和不确定性，此外，神仙的加入也是本作的一大特征。

WIPEOUT PURE

W PEOUT PURE



◆SCE◆RAC◆2005年4月1日
◆1～8人◆512KB◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



大人气的"反重力竞速"游戏《WIPEOUT》系列"的PSP版本作品。游戏的舞台是架空的未来世界，玩家要驾驶各种充满流线型特征的反重力跑车在各种风格各异的跑道中展开竞速。为自己以及车队赢得荣誉。游戏中模式众多，并且支持PSP的无线通信机能，八人同时展开角逐时极为紧张刺激。在比赛过程中玩家可以借助在赛道中出现的各种武器来完成许多在其他竞速类游戏中做不到的事，例如用导弹

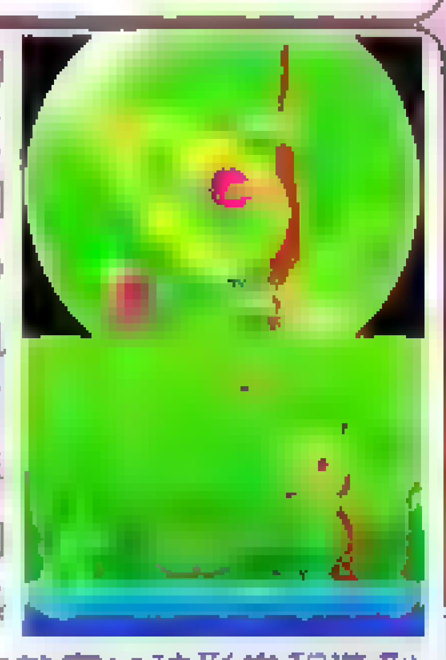


攻击前方的对手或是放置地雷为身后的对手制造麻烦等等。

电子浮游生物



◆Nintendo◆ETC◆2005年4月7日
◆1人◆128Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



任天堂所推崇的"触摸新纪元"中的又一款作品，但命运却不像《成人脑力锻炼》等热卖作品那样一帆风顺。游戏的理念非常超前，把音乐元素融入到了浮游生物的培养之中，给人的感觉十分奇特。游戏中共有10种形态和造型都各异的浮游生物，当玩家培养的电子浮游生物繁衍成群的时候，游戏中就会呈现出异常绚烂的画面，美不胜收。本作的制作人岩井俊雄是位非常有才华的音乐家，这次在NDS上的初次尝试同样保持了他一贯的艺术性，但在游戏性上却还值得商榷。

遥远的时空中 彩绘手箱

遥かなる时空の中で 彩绘手箱


推荐度 6



PSP
◆Koe.◆ETC◆2005年4月7日
◆1～2人◆记忆容量不详◆6800日元◆12岁以上
◆无对应周边



本作是"《遥远的时空中》系列"的外传性质作品，严格来说并不算一款游戏。这张UMD共收录了一款有趣的迷你游戏、原声BGM以及OVA动画《紫阳花物语》，并且还附赠一个精致PSP用多功能小包。其中的迷你游戏是一款类似《魔法宝石》的方块游戏，玩家可以从系列八名男主角中任选一名开始，通过方块消去方块取得高分来获得帅气男主角的称赞。而BGM部分则收录了30多首系列经典音乐。而《紫阳花物语》分为上下两卷，故事完全原创，声优阵容同样豪华。



NARUTO 最强忍者大结集3

NARUTO 最强忍者大结集3


推荐度 7

NDS
◆Tommy◆ACT◆2005年4月21日
◆1人◆512Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



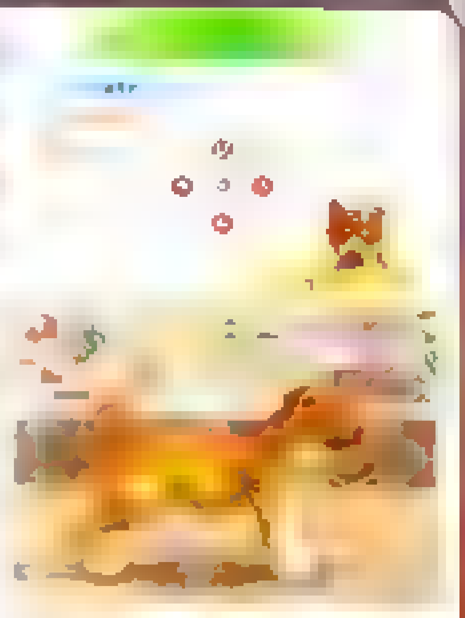
以大人气动画《火影忍者》为蓝本的动作游戏的第三作，平台由前两作的GBA改到了现在的NDS。情节上包括了音忍来袭到鸣人和佐助在终结之谷对决的这一段故事。游戏的操作感不错，还新增了爬行和攀墙等新动作。游戏的最大特色便是能够利用NDS的机能来发动忍术了，按照提示来结印发动的奥义和召唤术外还有对麦克风吹气发动的喷火术等。忍术发动时会出现充满双屏的魄力的的画面，配合热血的语音能给人看动画一样的感觉。

任天狗

Nintendogs


推荐度 9

NDS
◆Nintendo◆SLG◆2005年4月21日
◆1～2人◆256Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



任天堂的创意游戏，游戏中虚拟了一个很有真实感的小狗让大家养育。游戏一共有三个版本，分别为"腊肠"、"吉娃娃"和"柴犬"，每个版本中登场的小狗都不相同，共有18种。游戏中各种要素十分丰富，喂食、训练、洗澡、散步等等一应具全。而各种操作都要利用到触摸屏来和小狗互动。利用麦克风可让小狗记住你的呼唤和各种做动作的命令。通过游戏的无线通信可让自己和别人的小狗相遇并互相嬉戏，与此同时还可交换道具。



名侦探柯南 晓之纪念碑

名探偵コナン 暁のモニュメント

推荐度 [illegible]

GBA
◆Bandai◆AVG◆2005年4月2[illegible]日
◆1人◆64Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



人气动漫《名侦探柯南》在GBA上的最新推理AVG作品。故事从毛利小五郎接到一座高级观光大楼的竣工邀请函开始，在他参加大楼竣工仪式的过程中发生了接二连三的杀人事件，同时四周又围绕着恐怖的自杀之村的传说……名侦探柯南将利用自己的推理能力，让这起连续杀人案水落石出。和一般推理AVG一样，本作在流程上主要分为调查部分和推理部分，其中还加入了类似于连锁的Hit Link系统，给人以一气呵成的感觉。





杰作选！大盗五右卫门1·2 雪姬与马吉涅斯

杰作选！がんばれゴエモン1·2 ゆき姫とマッギネス

推荐度 7

GBA

◆Konami◆ACT◆2005年4月21日

◆1人◆128Mb◆4800日元◆全年龄

◆无对应周边



超任经典名作《加油五右卫门》的复刻合集，分别包括《雪姬救出绘卷》（超任版1代）和《奇天烈将军马吉涅斯》（超任版2代）两款作品。前者讲述的是五右卫门和惠比寿丸为救出雪姬而展开的冒险，游戏采用横版卷轴式的动作过关形式，玩家可以自由切换五右卫门和惠比寿丸，两人有不同的攻击方式；后者故事讲述的是五右卫门等人为破坏奇天烈将军的阴某而展开的冒险，不仅增加了新角色机关忍者佐助，还加入了乘坐巨大机器人对抗BOSS的新模式。





洛克人ZERO4

ロックマン ゼロ4

推荐度 9

GBA

◆Capcom◆ACT◆2005年4月21日

◆1人◆128Mb◆4800日元◆全年龄

◆无对应周边



“《洛克人ZERO》系列”的完结篇，游戏保持了系列一贯的精美画面和热血音乐。良好的操作手感作为游戏的一大亮点丝毫没有缩水，攻关过程依旧是爽快感十足。由于容量的增加，游戏中添加了大量的语音。同时也增加了武器夺取系统，部件合成系统，天气变化系统和妖精培育系统等众多全新的系统。其中武器夺取系统可以抢夺敌人的武器，让本作的武器数量达到了系列之最，灵活利用各种武器穿梭于关卡之中的感觉十分不错。





达比时刻

ダービータイム

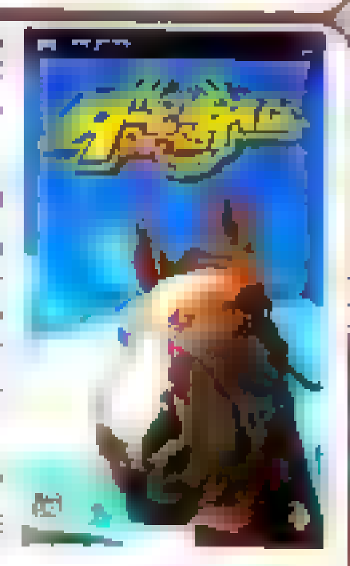
推荐度

PSP

◆SCEJ◆SLG◆2005年4月2 日

◆1人◆320KB◆4800日元◆全年龄

◆无对应周边



以真实感为卖点的赛马类模拟游戏。共收录了2700只以上的国内外赛马以及42位骑师。值得一提的是这42位骑士均是以实名登场。此外还收录了所有日本国内的赛马场。玩家要在游戏中对自己拥有的赛马进行各种各样的管理，从购买到训练，从选择厩务员到选择骑师都需要玩家做出计划。以让自己的赛马在最高级别的比赛“达比”中取得胜利为目标。游戏支持PSP的无线通信机能，最多允许9名玩家展开对战。游戏的卖盘时间过长则是主要的不足之处。





首都高Battle

首都高バトル

推荐度 7

PSP

◆元气◆RAC◆2005年4月21日

◆1人◆384KB◆4800日元◆12岁以上

◆无对应周边



本作是元气公司招牌的赛车游戏《首都高》的PSP版作品，同系列作品一样，游戏以日本首都高速公路上的飙车为主题，讲述那些在深夜进行一对一竞速比赛的车手的故事。玩家最初是一个默默无闻的小车手，要不断与人比赛提高自己的经验值和等级，赢取金钱改装自己的赛车，然后成为车队领袖，并带领自己的车队打败其他地区的车队，最后制霸全国。本作新加入了组队战的系统，令战略性更高。改装车辆是游戏一大乐趣；而操作上，本作比较强调真实的驾驶感觉。





DEVILISH



◆Star Fish◆TAB◆2005年4月28日
◆1人◆128Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边

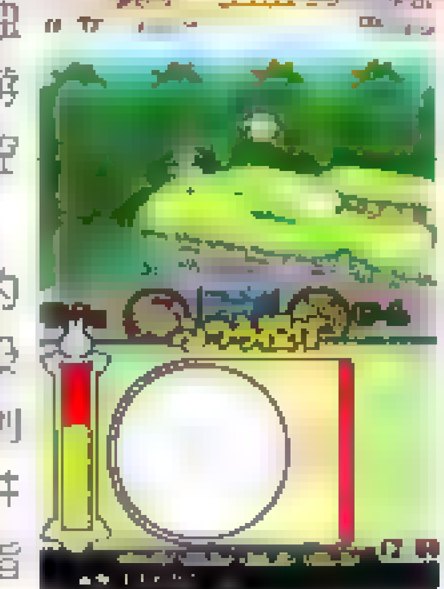


玩法及世界观非常独特的球类游戏。在上下屏幕中各有一根横杆，玩家要控制这两根横杆左右移动来确保画面中的球不落到画面底部。在规定时间移动到终点就能够过关。本游戏的另一大特色就是大胆地在球类游戏中融入了RPG游戏一般的世界观，玩家将在游戏中帮助被魔族侵略的王国的国王、公主以及妖精击败魔族。游戏中的两根横杆以及球分别就是国王的佩剑，公主的头环以及妖精的化身。此外游戏中出现的大量道具也让游戏具备了其他同类游戏所不具有的变化性。

咕噜咕噜回旋投

くるくる投げっと

◆Success◆ACT◆2005年4月28日
◆1～4人◆512Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边

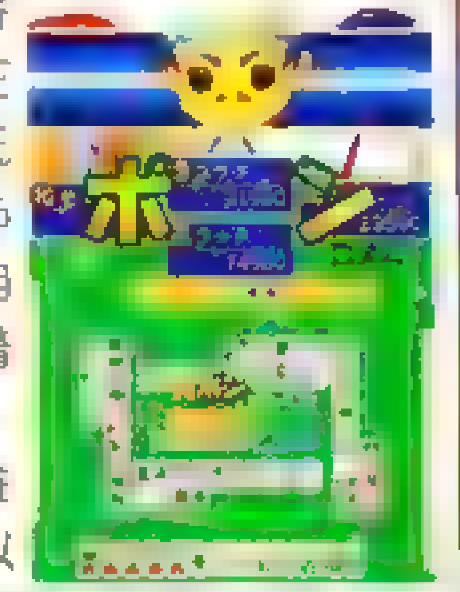


这是一款非常独特的"投球"动作游戏。玩家要利用触控笔在触摸屏上滑动、点击，将一种被称为"莫罗"的魔法球投出，使之通过一系列特定地形的赛道，并与对手们竞争到达指定地点。游戏的操作主要是利用触控笔和触摸屏来完成，首先要用触控笔在下屏不断画圈来蓄力，之后在下屏画一个方向将莫罗投出。比较有特色的是莫罗是可以成长的，玩家只要将游戏中收集到的各种道具加在莫罗身上，就可以让他们获得各种特殊能力或者提升能力。总的来说游戏玩法较为单调。

大家的麻将DS

みんなの麻雀DS

◆MTO◆TAB◆2005年4月28日
◆1～4人◆128Mb◆3429日元◆全年龄
◆无对应周边



在GBA上获得好评的麻将游戏系列在NDS上再度登场。玩家要在个性丰富的15名可选人物中选出自己喜欢的角色，沿着剧情不断战胜对手，以最终获得大会优胜为目标。游戏时可以利用触控笔和触摸屏可以方便、直观地完成各种操作。本作的游戏模式也十分丰富，包括淘汰赛制的"大会模式"、选择对手对战的"自由对战"模式等等。不太熟悉麻将的玩家也可以在"麻将教室"模式中学习到关于麻将的各种规则及术语。游戏支持一卡多联，只需一张卡便可4人同时游戏。

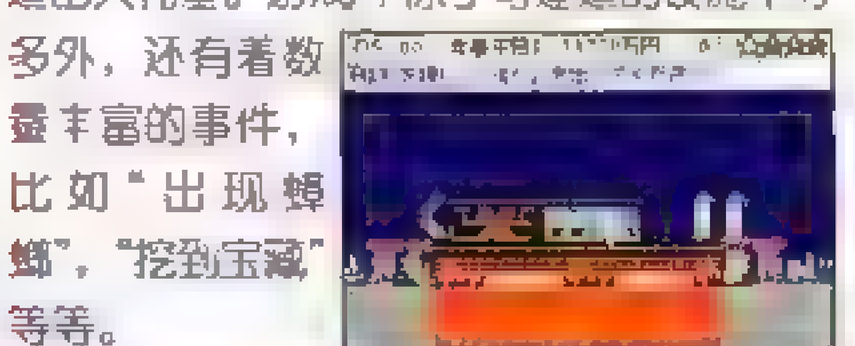
模拟大楼SP



◆Nintendo◆SLG◆2005年4月28日
◆1人◆64Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



任天堂出品的模拟经营类游戏，玩家在游戏中扮演的是"山之内大楼建设"的大楼开发总负责人，要合理进行规划，利用有限的财产，在大楼中建设办公室、住宅、餐馆、店铺等各类设施。规划好的话就能提升用户的满意度，从而吸引大量顾客，改善大楼的运营情况，反之则然。盈利后就能利用赚来的钱继续扩张，将大楼越造越大，最终造出大礼堂。游戏中除了可建造的设施十分多外，还有着数量丰富的事件，比如"出现蟑螂"，"挖到宝藏"等等。





海贼王 龙之梦

ONE PIECE ドラゴンドリーム

推荐度 6

GBA
◆Banda ◆A・RPG◆2005年4月28日
◆1人◆64Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



本作根据人气漫画《海贼王》改编，讲述了路飞海贼团找回自己记忆的故事。玩家要控制主角在各个地点间移动，触发事件，得到物品。游戏的主干是各种事件，其中大多为战斗，路飞海贼团将面对原作中的敌人，敌我双方都能使出原作中的个性必杀技。除了战斗外就是诸如扫落叶和找钥匙开门的小游戏。事件完成后获得的物品的种类十分丰富，包含了原作中几乎所有的人物、物品和场景。最终目的就是将取得的物品搭配起来唤回角色们的记忆。





王牌老虎机 主角是钱形

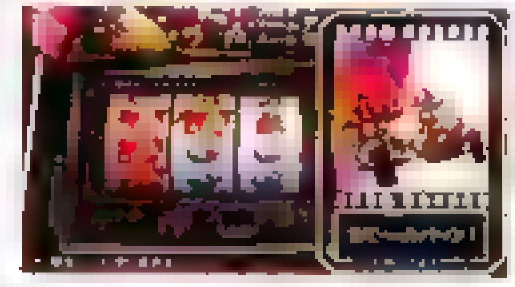
ドラスロット 主役は钱形

推荐度 4

PSP
◆Dorasu◆TAB◆2005年4月28日
◆1人◆512KB◆3800日元◆全年龄
◆无对应周边



以《鲁邦三世》中的钱形警官为主题的老虎机游戏的PSP版本。以模拟实机为卖点，再现了实机的主要特点。本作中可以统计玩家在游戏中的各种数据，为玩家在实机作战提供必要的参考。玩家也可以自行调整游戏中的各种参数以及诸如画面大小以及音量等的各种其他设定。游戏中搭载专门供实机玩家练习目押按键的练习模式。此外作为家用软件也收录了音乐欣赏模式、演出欣赏模式以及实机厂商发行的机种小册子等等。不过本游戏的价值对国内玩家而言似乎并不大。





茶犬梦冒险

推荐度 5

GBA
◆MTO◆ACT◆2005年4月28日
◆1人◆64Mb◆4200日元◆全年龄
◆无对应周边



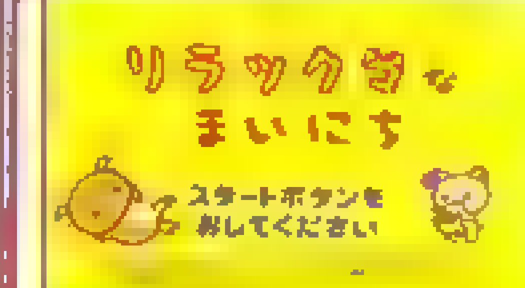
以MTO的吉祥物茶犬为主角的一款动作游戏，由于厂商这次在制作上更加注重画面的表现，因此整体画面看起来要比同公司一般的游戏要精细一些。在游戏一开始，玩家可以设定出一只自己喜欢的茶犬，可以为它设定颜色、取名字和佩戴各种饰物。游戏的关卡一共有16大关，分为了春夏秋冬四个季节，游戏给人的整体感觉非常温和清新。在攻关的过程中，玩家可以触发很多剧情，与系列的其他角色见面，同时还可以玩一些迷你游戏，内容很丰富。





里拉熊的每一天

GBA
◆Rocket Imagineer◆ETC◆2005年4月28日
◆1人◆32Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



玩法独特的休闲类游戏。玩家要和里拉熊、小里拉熊以及黄色小鸟一起度过轻松的生活。在游戏中里拉熊和它的伙伴们会在房间中悠闲地做各种自己喜欢的事，而玩家要做的就是一边观察它们的一举一动，一边按照系统给出的指示拍下它们的照片。收集系统为40张照片，完成一本相册就是玩家的目标。虽然40张照片听上去不多，但有些照片必须要在特定的季节和时间给里拉熊某些专用道具才有可能拍到。游戏中还准备了4个迷你游戏供玩家消磨时间。



游戏王 决斗怪兽 初级者套装2005

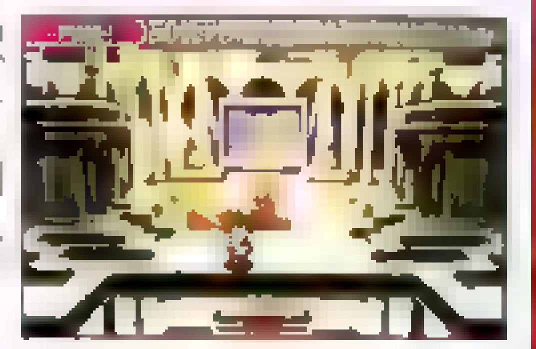
游戏王デュエルモンスターズビギナーズパック2005



GBA
◆Konami◆TAB◆2005年4月28日
◆1人◆64Mb◆6800日元◆全年龄
◆对应GBA专用通信对战线



本商品是Konami发售的一组"《游戏王》系列"的套装包，包括GBA游戏《游戏王 决斗怪兽国际版2》、官方卡包《龙之力量》和《不死的威胁》、《游戏王》教学DVD、PC专用《游戏王在线》以及《游戏王在线》"决斗巴士"。受到掌机玩家关注的《游戏王 决斗怪兽国际版2》依然是传统的桌面卡牌对战游戏。继承动漫原作的设定，玩家需要面对一个个的决斗者，灵活运用各种怪物卡、陷阱卡、魔法卡击败对手，并获得全新的卡片强化自身，从而面对更强的对手。



5月

本月新闻概要

■SCEE正式公布欧版PSP发售的计划，宣布欧版PSP将于9月1日发售，售价为249欧元或179英镑。欧版PSP主机的内容与之前的美版相同。

■任天堂宣布"《口袋妖怪》系列"的全球销量已经突破了1.36亿套，《口袋妖怪》相关产品创造出的市场规模达到了150亿美元，仅《口袋妖怪》的卡片就卖出了130亿张。(SP16)



■美国时间5月17日上午9点30分，任天堂于好莱坞柯达剧院举办了E3展前发布会，发布会上，任天堂社长岩田聪首次向媒体公开了"革命"的造型和GBA家族的新成员GBM。

昆虫怪兽·战斗大师

昆虫モンスター・バトルマスター



GBA
◆Culture Brain◆RPG◆2005年5月3日
◆1～2人◆64Mb◆4800日元◆全年龄
◆对应GBA专用通信对战线



昆虫育成类游戏。玩家要在地图上不断移动以触发各种事件。昆虫间的战斗是本作的重点，登场的昆虫均描绘得比较细致，战斗画面迫力十足。战斗模式共有两种：分别是以小型SLG形式展开的4对4团体战及1对1的单挑对战。随着玩家手中昆虫的不断升级，它们还能学会各种强力必杀技。游戏中还存在各种卡片，这些卡片具有与攻击或回复相关的各种效果，灵活运用就能在战斗中扩大优势或是逆转败局。本游戏可以和《昆虫怪兽·战斗大师》进行联动。



昆虫怪兽·战斗竞技场

昆虫モンスター・バトルスタジアム



GBA
◆Culture Brain◆RPG◆2005年5月3日
◆1～2人◆64Mb◆4800日元◆全年龄
◆对应GBA专用通信对战线

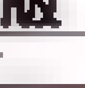


以育成"昆虫怪兽"为主题的游戏，玩家要不断在各个场所间移动来触发事件，推进剧情，并在这个过程中对自己的昆虫怪兽进行培养，最终成为"战斗竞技场"中的最强者。游戏中一个比较有特色的设定是可以利用已有的昆虫怪兽的DNA来制造出拥有超能力的"究极昆虫怪兽"。通过对昆虫怪兽的训练不仅可以提高昆虫怪兽的各项能力，还能组合出丰富多彩的连续技，配合超能力还能对必杀技进行强化。在游戏中的每个月，都会有竞技大会等待玩家挑战。



太空侵略者 口袋版

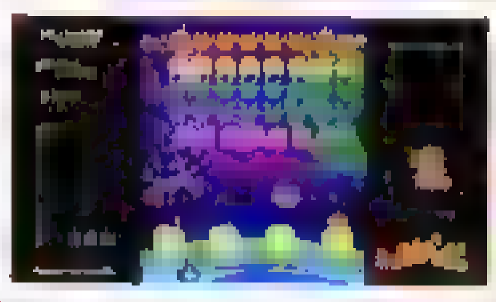




PSP
◆Taito◆STG◆2005年5月12日
◆1人◆记忆容量不详◆3800日元◆全年龄
◆无对应周边



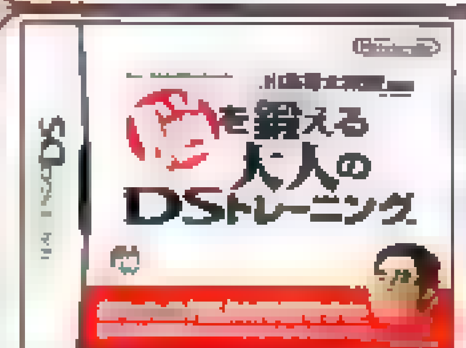
著名的元祖射击游戏《太空侵略者》首次登陆PSP，不过本作只是5款系列旧作的合集，分别是1978的初代《太空侵略者》、1979年的《太空侵略者 Part Ⅱ》、1985年的《侵略者归来》、1990年的《太空侵略者 Part Ⅳ》和1995年的《压轴侵略者》，其中有3部作品是首次进行移植。游戏的移植都保持了原作的风貌。虽然作品众多，但系列的核心系统基本一样，就是控制画面底端的战机不断击落上方的宇宙侵略者，怀旧的玩家不妨一试。



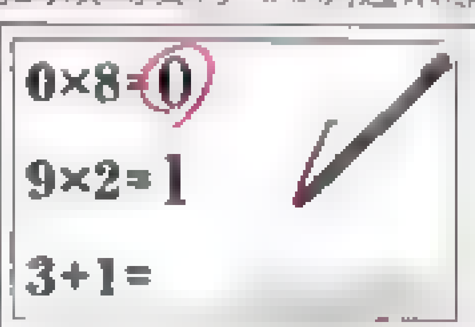
东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 成人脑力锻炼DS



◆Nintendo◆ETC◆2005年5月19日
◆1～16人◆128Mb◆2800日元◆全年龄
◆无对应周边



本作是任天堂推出的一款"异质"作品，游戏的口号是为锻炼大脑思维活跃能力，而且经过了日本著名的脑科学研究专家川岛隆太教授的监制。游戏通过让玩家进行一系列问题回答来达到提高大脑的"活性"的目的，这些问题包括"数字计算"、"瞬间记忆"、"数文字""等等，根据玩家回答的正确数目以及用时，还可鉴定玩家的脑年龄。游戏比较有特色的地方就是玩的时候需要将NDS侧过来像看书一样，回答问题时直接在右边的触摸屏上操作，十分方便。



大金刚 摇摆之王

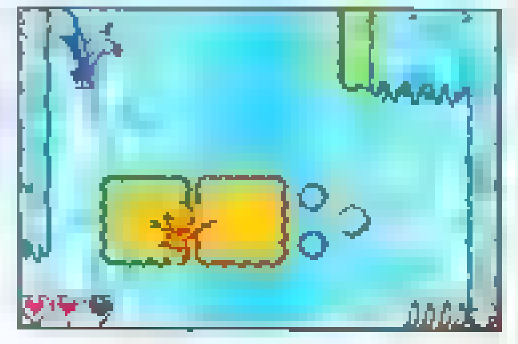




GBA
◆Nintendo◆ACT◆2005年5月19日
◆1人◆64Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



玩去另类的"《大金刚》系列"作品。游戏的主题就是摇摆，在攻关的过程中，玩家要利用L、R来控制大金刚的双手来抓住物品，形成支点不断旋转。而游戏的目的就是要操纵大金刚不断寻找新的支点前进，最终到达终点。在前进途中不但要注意避开敌人，还要利用旋转来开启各种机关。游戏的场景十分丰富，有密林，雪山和沙漠等等，每个场景内的关卡都有独特的机关。游戏的隐藏要素比较多，每个关卡中都隐藏着金币和水晶，想要收集全十分不容易。

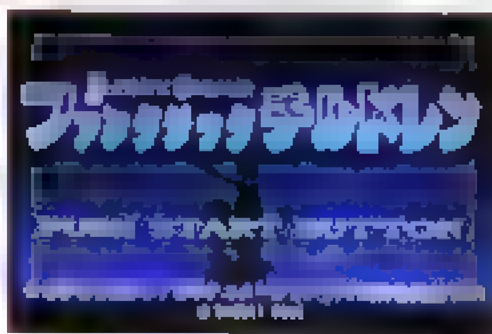


幻想少年

FANTASTIC CHILDREN



GBA
◆Bandai◆ACT◆2005年5月19日
◆1人◆64Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



根据同名动画作品改编的游戏，玩家要在游戏中扮演居住在岛上的少年托玛，解开环绕在神秘少女蒂娜身边的谜团。游戏大致上分为解谜探索和战斗两个部分，在解谜探索时会采取类似横版过关的形式进行；而在战斗部分时则会采取类似RPG的形式进行，利用招式间石头剪子布的相克关系来打败对手，在探索部分得到的各种道具也会对战斗起到帮助作用。游戏的画面、音乐比较朴实，是属于面向原作爱好者的作品。



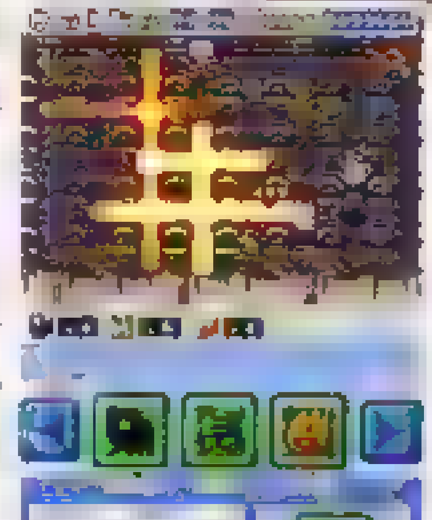
炸弹人

ボンバーマン

推荐度 7



◆Hudson◆ACT◆2005年5月19日
◆1－8人◆64Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



Hudson招牌游戏的NDS版新作。游戏充分利用了NDS的双屏、触控笔、麦克风的功能，把这些都作为其游戏元素的一部分很好地结合到游戏中。炸弹人仍将通过放置炸弹的方式来击倒敌人，在BOSS战的时候需要同时利用上下两块屏幕来进行战斗。另外还能通过触控笔来直接使用物品栏内的各种道具。单人模式中游戏内容丰富，前后10个地区加起来有100大关之巨。厚道的多联机对战功能使玩家拥有1盘游戏卡，便能8个人同时进行游戏。

SD高达G世纪DS

SDガンダム Gジェネレーション DS

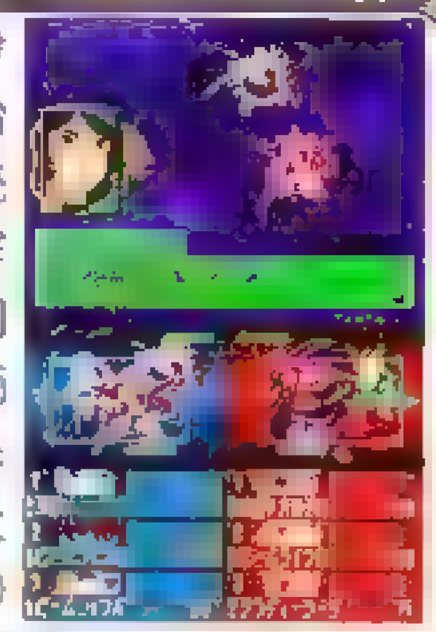
推荐度



9



◆Banda◆S・RPG◆2005年5月26日
◆1人◆256Mb◆5800日元◆全年龄
◆无对应周边



“《SD高达G世纪》系列”在NDS平台上的首部作品。充分利用了NDS的双屏机能，在操作性和界面的人性化方面得到了强化。本作共收录了250名以上的原作人物以及230种以上的机体。并且其中还包含了WSC版《独眼高达》、大人气的《高达SEED》以及本作完全原创的人物和机体。作为一款战棋游戏，本作的新要素小队攻击、ID能力等系统也为本作带来了全新的游戏感受。同时系列的最大魅力——机体的收集和开发依然得到了保留。游戏的隐藏要素也极为丰富。

智能执照

インテリジェント・ライセンス

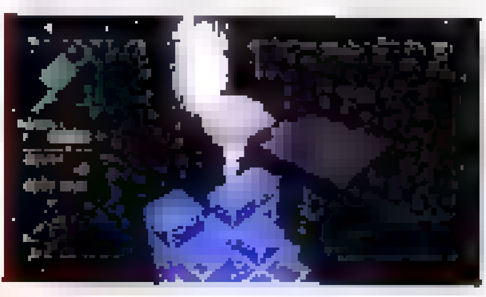
推荐度



◆Nowproduct on◆PUZ◆2005年5月26日
◆1人◆400KB◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



一款和《成人脑力锻炼》一样以锻炼脑力为主旨的游戏，但本作却是通过在3D世界里进行类似于PUZ的小游戏来达到相同的目的。本作由日本京都大学心理系的子安增生教授所监制，在画面表现上非常未来化，给人的感觉相当独特。游戏的规则相当丰富，总共有13种。玩家可以在享受结合了多种游戏方式的小游戏所带来的乐趣之余随时随地测试自己的PQ值。实用性和娱乐性结合比较紧密。如果厌倦了相对比较书面化的脑锻炼方式，试试这款对动手能力有所要求的作品也不错。



6月

本月新闻概要

■6月8日，任天堂宣布火红色的NDS将在8月8日和大受期待的《Jump超级明星大乱斗》共同推出。



■神游公司与网易游戏频道于6月16日零点正式开始进行中国纪念版iQue DS "1st Touch"的竞拍活动。竞拍活动于6月26日正式落锤，限定版主机被来自沈阳的范学文先生以7700元价格拍得。

■对于PSP上越来越多的成人UMD影碟，索尼表示，他们并不欢迎UMD成人电影，然而由于UMD影碟的格式是开放的，媒体出版商可以无需经过索尼的授权自己推出UMD影碟，因此索尼也无法阻止这些成人UMD电影的出现。



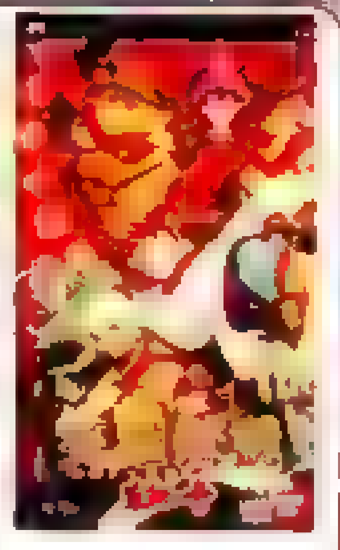
英雄传说 卡卡布三部曲 朱红之泪

英雄传说 ガガーブトリロジー 朱红い雫



◆Bandai Falcom◆RPG◆2005年6月2日
◆1人◆480KB◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边





游戏采用了与前作《白发魔女》相同的引擎，在画面表现上保持了高超的水准。尽管这是一款移植作品，但唯美的人物头像和华丽的画面效果都足以让人忘记这是一款掌机游戏。游戏讲述了主人公艾文寻找自己失散的妹妹艾梅尔的过程，其间夹杂着友情和爱情，让人十分感动。战斗系统上比起前作来增加了每个人的特殊技，总体来说没有太大的进化，不过明显改善的读盘时间让战斗在流畅程度上比起前作来有了质的飞越。



如拥有前作通关记录，还可以让前作中的同伴加入战斗。

实战柏青嫂必胜法！北斗之拳DS

実戦パチスロ必勝法 北斗の拳DS

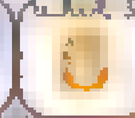
◆SEGA◆TAB◆2005年6月4日
◆1人◆128Mb◆3800日元◆全年龄
◆无对应周边



又一款柏青嫂实机模拟游戏。本作充分利用NDS的机能，玩家可以利用触摸屏和触控笔直接完成许多操作，最大程度地再现了实机游戏的感觉。实机以经典漫画《北斗之拳》为主题，在玩家的游戏过程中，主机上的液晶屏幕会不断出现再现原作的画面。NDS版本也将这一要素完全保留，并且还加入了大量的解说，让《北斗之拳》的FANS们有了更强的投入感。同时游戏中还搭载了数个迷你游戏，显得相当有诚意。不过对国内玩家来说，本作的吸引力显然要打一个折扣。



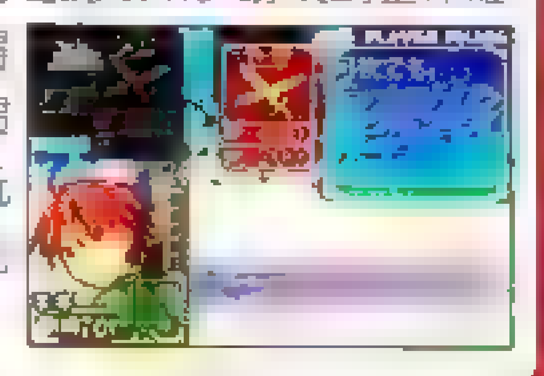
魔法老师涅吉 私人课程 图书馆岛



◆MMV◆RPG◆2005年6月9日
◆1人◆64Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



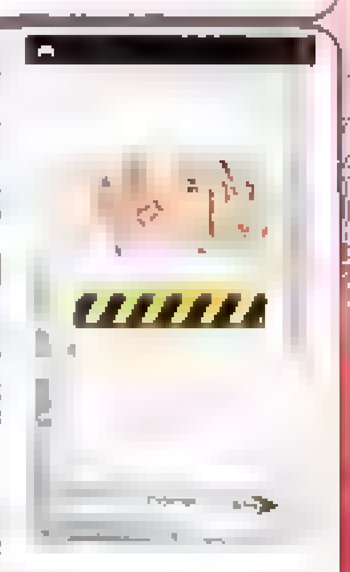
改编自赤松健的同名人气动漫作品，当然，GBA版的本作在剧情上是完全原创的。本作讲述了主人公在图书馆岛上救助自己失踪的众多学生并寻找自己父亲下落的过程。游戏的画面表现一般，但原作中众多生动角色们的登场弥补了这一缺陷。在战斗系统方面，本作的一个重要系统就是卡片，当满足特定条件时，还能令卡片发生爽快的连携效果。游戏的整体难度不高，制作得比较简陋，玩惯了RPG大作的玩家也许很难感到满足。



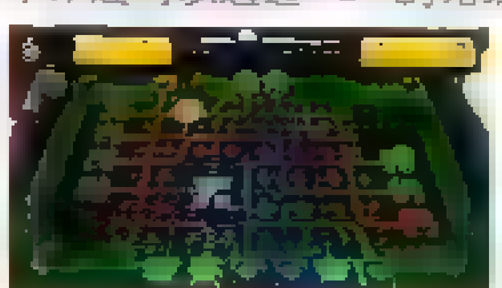
爆脑



◆Eidos◆PUZ◆2005年6月16日
◆1－4人◆64KB◆3800日元◆全年龄
◆无对应周边

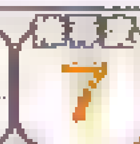


一款包含了动作要素和解谜要素的小游戏合集，玩家的目标就是解除版面中所设置的炸弹。由于解谜过程都是有时间限制的，所以玩的时候会紧张感十足，若一有疏忽，你手中的PSP就可能突然"引爆"。游戏中收录的版面非常众多，虽然画面表现略显单调，但各种不同的炸弹版面都对应不同的玩法，所以给人的实际感觉并没有想像中的那么枯燥。除了一人独乐外，本作还可以通过PSP的无线通信功能与好友联机对战，最多可容纳4人联机，一起享受拆解炸弹的快感。



诺诺诺益智大集合

のののパズルちゃいリアン

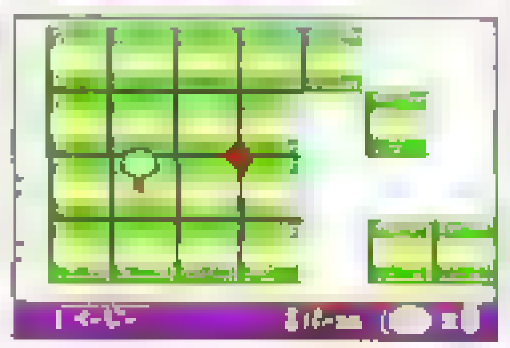




◆Nintendo◆PUZ◆2005年6月16日
◆1～2人◆64Mb◆3800日元◆全年龄
◆对应GBA专用通信对战线



风格轻松可爱的益智类游戏。游戏中共有三种游戏模式可供玩家选择。游戏的玩法比较简单，都是利用A、B两个按键使光标所框住的方块按顺时针或逆时针旋转，以此来组合出供主角外星人前进的道路或是消去大量的方块。玩法虽简单，不过能带给玩家的乐趣和爽快感则相当强烈。并且为了照顾刚刚接触本作的玩家，游戏中也安排了教学模式，任何人都可以在短时间内掌握本作的游戏操作和规则。整体风格比较轻松可爱。



超执刀 墨丘利神之杖

超执刀カドゥケウス



◆Atlus◆ACT◆2005年6月16日
◆1人◆128Mb◆4800日元◆12岁以上
◆无对应周边



与《研修医 天堂独太》一样以医学为背景的游戏，但在制作方针上却截然不同。游戏中，玩家要扮演主人公月森医生去和威胁人类生命的"真菌"作斗争。在剧情方面的素质有所保证的同时，本作在手术过程的设计上也颇为出色。手术的种类非常多元化，其完成对玩家的操作水平有着非常严格的要求，因此玩起来紧张感十足，非常刺激。由于手术部分的难度较高，一旦手术成功的话得到的满足感是无法用语言来形容的，但相反，如果不擅长动作游戏，那这款游戏玩起来会非常伤自尊心。

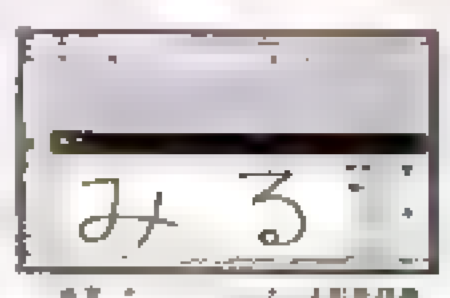
DS乐引辞典

DS乐引辞典



◆Nintendo◆ETC◆2005年6月16日
◆1人◆512Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边





这是一款教育型的应用软件。该作是一本简化的日语电子辞典，收录了日本3本权威辞典超过10万个词条。日常词汇、旅游词汇、新兴词汇一应俱全。本作的最大特色就是模拟真实辞典的界面以及轻松简单的操作了。用户用触控笔在下屏输入想要查找的单词(可以通过手写或者软件提供的软键盘)，就可以进行英日、日英和国语三种查找。除了最基本的字典功能外，软件还附带世界各地的时钟、1900年～2099年的日历、计时器、闹钟、计算器等辅助功能。

加油五右卫门 东海道中 大江户天狗返还之卷

がんばれゴエモン 东海道中 大江户天狗り返しの卷



◆Konami◆ACT◆2005年6月23日
◆1人◆512Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



"《加油五右卫门》系列"在NDS上的新作，游戏讲述了五右卫门一行因为被陷害而入狱，之后为了证明自己的清白而展开冒险，最终破坏了企图占领日本的恶党的计划。游戏的画面以水墨画的感觉来表现，配合众多造型独特的人物和各种神灵，展现出了浓厚的古代日本风味。游戏中可以选用五右卫门和佐助等共四名角色，每个人都有独特的必杀技和破除机关的技能。游戏的手感不错，攻关过程中要合理利用技能机能操作。关底还有魄力十足的巨型机器人战等着大家来挑战。

机密武装
CODED ARMS

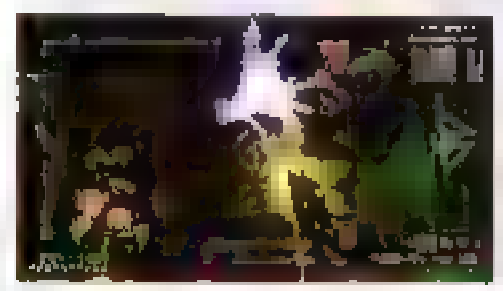
推荐度 8

PSP

◆Konami ◆FPS◆2005年6月23日
◆1—4人◆160KB◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



掌机平台上难得一见的正统派FPS游戏。玩家将在游戏中扮演一位以侵入废弃军事用战斗模拟软件中并以战胜这套软件为目标的黑客。由于游戏的舞台就是在虚拟的网络空间内，所以无论是出现的敌人还是各种武器都是以"程序"的形态出现的，营造出了一种类似《黑客帝国》那样的世界观。游戏中的迷宫是随机生成的，一定程度上加强了游戏的重复可玩性。在对战模式中，玩家可以利用PSP的无线通信机能与其他玩家展开紧张刺激的对战。FPS迷们不容错过。



炸弹人 火热炸弹
ボンバーマン ぱにっくボンバー

推荐度 7

PSP

◆Hudson◆PUZ◆2005年6月23日
◆1—4人◆256KB◆3800日元◆全年龄
◆无对应周边



知名的"《炸弹人》系列"登陆PSP的第一作，不过本作并不是传统的扔炸弹的形式，而变为一款类似《噗哟噗哟》的方块益智类游戏。游戏的规则与《噗哟噗哟》基本一样，画面上方不断有不同颜色的炸弹人头像落下，只要将3个相同颜色头像放在一起便可引爆它们并消去，而如果引爆了黑色的炸弹更可将周围的头像全部消去。游戏最爽快地一点就是一次引爆多个黑色炸弹形成连锁。游戏对应无线联机，而且对应"分享"系统，可以将试玩版发送给没有碟的玩家。



甲虫王者 通往冠军之路
甲虫王者ムシキング グレイテストチャンピオンへの道

推荐度 7

GBA

◆SEGA◆RPG◆2005年6月23日
◆1—2人◆128Mb◆4800日元◆全年龄
◆对应GBA无线通信端子



游戏讲述了一名普通少年在接触到甲虫战斗并渐渐喜欢上了这个活动，接着以甲虫联盟为目标开始了锻炼的故事。本游戏是以日本大人气卡片游戏"甲虫王者"为基础制作而成。游戏的方式十分简单，选择好甲虫并为其装备好技能就可以开始战斗了。然而战斗的进行方式就是猜拳，根据胜负的结果来决定由谁发动技能。虽然游戏的系统如此简单，但画面却制作得一点不含糊。游戏中无论是各种甲虫的外形还是它们所发动的华丽必杀技都十分绚丽。



超级大战争DS
ファミコンウォーズDS

推荐度 10

◆Nintendo Intelligent Systems◆SLG◆2005年6月23日
◆1—8人◆256Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



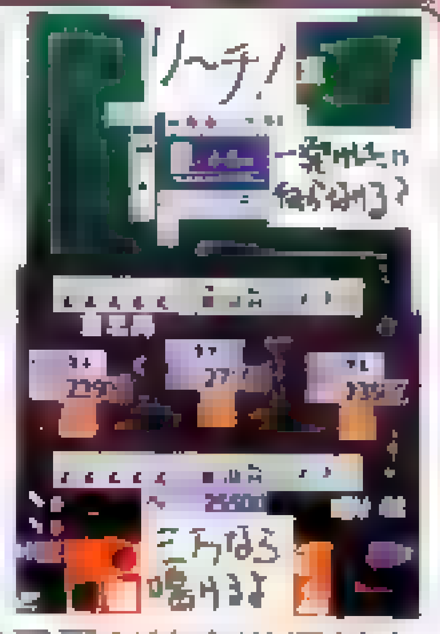
制造并指挥部队，与强敌展开一场场现代兵器战争的"《超级大战争》系列"最新作。游戏剧情承接二代，在不同于前作的战场上，用新的指挥官与新的黑洞侵略者展开激战。游戏加入了指挥官等级的设定，与之相关的便是增加指挥官能力的技能搭配。除了故事模式，当然也有非常考验玩家水平的挑战模式。此外，新加入的用触控笔操纵个体单位作战的战斗模式、编辑模式中的换装系统等也都是本作的亮点所在。当然，作为NDS上的《大战争》，本作的双重作战也将NDS的双屏应用得非常好。

SIMPLE DS系列 Vol.1 麻将



SIMPLE DSシリーズ Vol.1 THE 麻雀

◆D3 Publisher◆TAB◆2005年6月30日
◆1～4人◆128Mb◆2800日元◆全年龄
◆无对应周边



以出廉价游戏闻名的D3在NDS上推出的廉价游戏系列的第一弹，类型为麻将。在游戏的进行方式上，和一般日常的麻将没有多大区别，不过玩家可以自己对规则进行设定，所以玩起来会比较自由。除了可以独自进行单人游玩的剧情模式外，还可以邀请朋友进行对战，本游戏对应1卡多人联机，即使朋友没有卡带，只要找到足够的拥有NDS的同伴，就可以在一起打一圈麻将了。另外，本作还加入了聊天功能，在打麻将的过程中，玩家可以用文字来互相交流自己的感受。

SIMPLE DS系列 Vol.2 台球



SIMPLE DSシリーズ Vol.2 THEビリヤード

◆D3 Publisher◆TAB◆2005年6月30日
◆1～4人◆64Mb◆2800日元◆全年龄
◆无对应周边



以出廉价游戏闻名的D3在NDS上推出的廉价游戏系列的第二弹，类型为台球。游戏最大的特色是可以对规则进行设定，包括球数等等，一共可以进行6种规则的设定，在游戏模式上，分为可以挑战6个关卡的挑战模式以及可以和好友一起对战的自由模式。在自由对战模式中，玩家可以用1盘卡带实现最大4人同时游戏。另外，本作同样附带了简单的聊天机能，利用NDS的触摸功能，玩家就可以在NDS的下屏幕上进行涂鸦，对紧张的比赛气氛起到一定的缓解作用。

SIMPLE DS系列 Vol.3 捉虫王国

SIMPLE DSシリーズ Vol.2 THE虫取り王国

◆D3 Publisher◆SLG◆2005年6月30日
◆1～8人◆128Mb◆2800日元◆全年龄
◆无对应周边



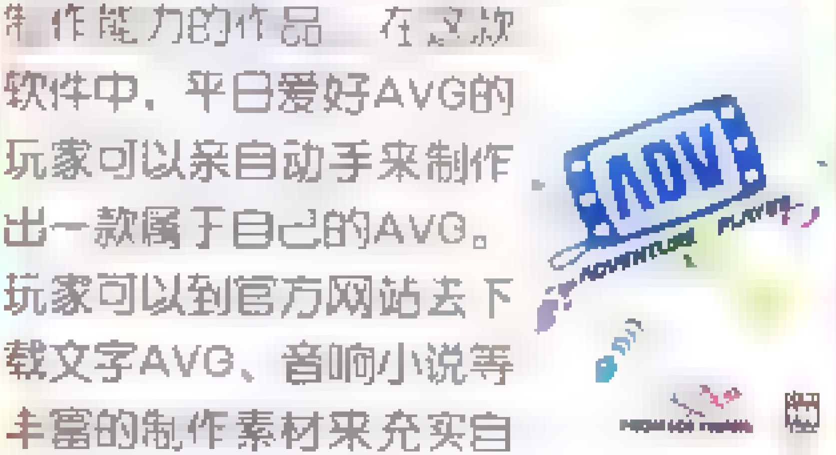
以出廉价游戏闻名的D3在NDS上推出的廉价游戏系列的第三弹，也许是《甲虫王者》太过红火了，D3这次也开始做起了昆虫游戏。游戏中一共收录了400种以上的昆虫，其中既有我们日常生活中能见到的，也有生活中并不存在的虚构昆虫。玩家捉到的虫越多，附近的森林就越会得到成长，这样就可以捉到一般情况下难以入手的昆虫了。在捉到昆虫后，玩家还可以选择两只来进行合成，培育出属于自己的昆虫。当然，捉到的昆虫会被收录在昆虫图鉴中，以后可以随时察看。



冒险玩家

アドベンチャープレイヤー

◆FromSoftware◆AVG◆2005年6月30日
◆1人◆448KB◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



一款充分发挥玩家们制作能力的作品。在这款软件中，平日爱好AVG的玩家可以亲自动手来制作出一款属于自己的AVG。玩家可以到官方网站去下载文字AVG、音响小说等丰富的制作素材来充实自己作品的内容，甚至可以将自己拍摄的照片导入制作过程让作品更具个性化。除了亲自制作AVG外，本软件中还提供了《怪奇圈》、《回声之夜#1》、《暗箱之中》等三款制作颇为精良的现成AVG游戏，并且可以通过网络定期从官方网站下载新的内容，内容相当丰富。





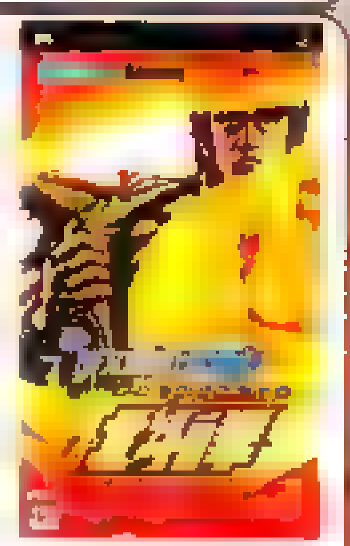
实战柏青嫂必胜法！北斗之拳 携带版

実戦パチスロ必勝法!北斗の拳 タブル

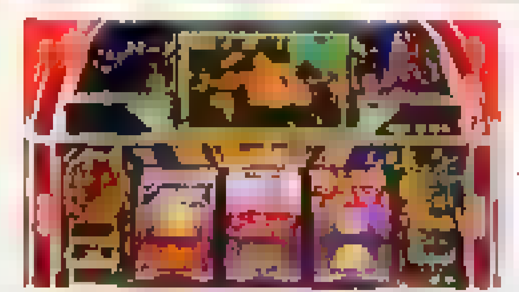
推荐度 6

PSP

◆SEGA◆TAB◆2005年6月30日
◆1人◆128KB◆3800日元◆全年龄
◆无对应周边

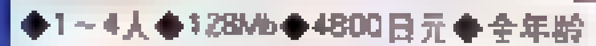


以模拟实机为卖点推出的老虎机游戏。本作中最有价值的部分在于独有的"数据解析"机能。该机能可以统计玩家在游戏中的成绩并对此作出分析，让玩家了解到大量无法在实机游戏中得到的反馈信息，从而使玩家提高在实机上的战绩。游戏中还搭载了为初学者提供必要帮助的"状况解说"以及专门用于提高玩家对按键时机判断力的"目押精度测试"等非常实用的机能。作为掌机游戏本作也加入了以在5个关卡中取得最高分为目标的迷你游戏《北斗实力测试》，可以综合测试玩家的实力。





桃太郎电铁G 制造黄金站台



桃太郎電鉄G ゴールドデッキを作れ!

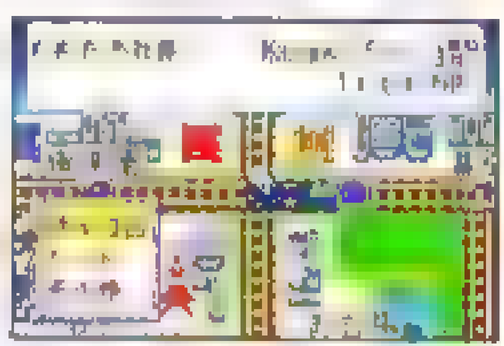
推荐度 7

GBA

◆Hudson◆TAB◆2005年6月30日
◆1～4人◆128Mb◆4800日元◆全年龄
◆对应GBA专用通信对战线



著名桌面类游戏"《桃太郎电铁》系列"在GBA上推出的新作。玩家要通过掷骰子使自己的列车在日本全国的车站之间四处游走，建设属于自己的车站，并与自己的对手们展开激烈的竞争。游戏很好地继承了系列一贯轻松搞笑又略带猥琐的"桃铁"风格。同时又增加了大量的全新卡组以及突发事件，让游戏的变化性和随机性有所提高。利用GBA专用通信对战线可以实现4名玩家同时游戏，相比单人游戏，玩家之间的对战显得更加紧张刺激。



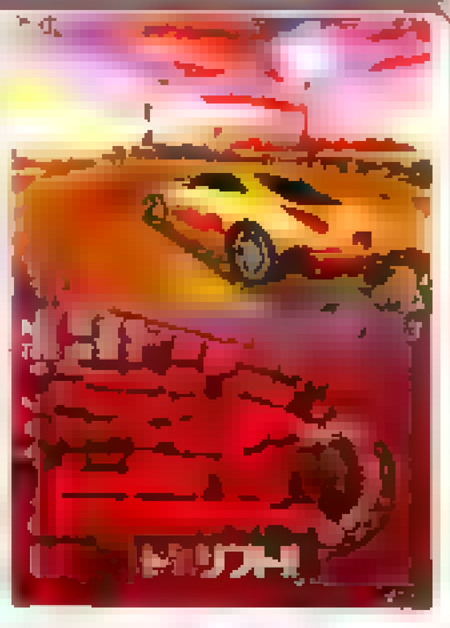
沥青都市 GT



アスファルト アーバンGT

推荐度 7

◆Taito◆RAC◆2005年6月30日
◆1－4人◆256Mb◆4800日元
◆无对应周边◆12岁以上



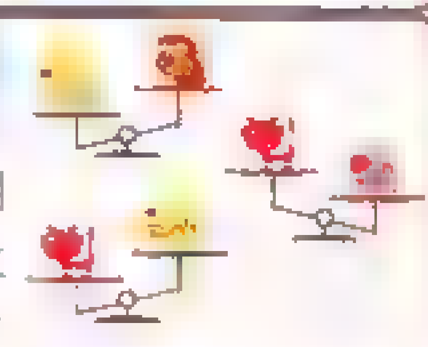
游戏收录了世界各国著名汽车制造厂的26台性能优良的顶级赛车，甚至连汽车发动机声音都得以完美模拟。游戏中收录了世界9个国家中最具有代表性且风景优美的赛道。游戏内设有大奖赛模式和自由赛车模式，玩家还可以通过研究录像回放来提高自己的驾驶技术。另外通过NDS的无线通信机能最大支持4人同时进行对战，但是必须4个人每人都拥有一款游戏软件才行。游戏各方面素质与同类型的NDS版《山脊赛车》不相上下，不过游戏的难度设置似乎欠平衡。



轻松头脑教室

推荐度 7

◆Nintendo◆ETC◆2005年8月30日
◆1人◆64Mb◆2800日元◆全年龄
◆无对应周边





任天堂脑力锻炼游戏的第二弹，由于画面上采用了更为明快的颜色，在考题上更加全民化，所以针对的年龄层比起《成人脑力锻炼》更加广泛，是一款老少咸宜的脑锻炼游戏。本作的题目共分为语言、记忆、分析、数字和知觉和五个方面，每个方面都有各种不同的题型和难度，给人的感觉十分充实。虽然其中的题目都是一些日常生活中再平常不过的试题，但真要都顺利完成还是很有难度的，而且语言方面对国内玩家来说更是一个坎。每天拿出来训练一下，对激活自己的大脑很有帮助。

雅利达博物馆 快乐的10个游戏





◆Atari◆ETC◆2005年6月30日
◆1～4人◆128Mb◆3800日元◆全年龄
◆无对应周边



本作收录了10个早在7、80年代红遍日本街机厅的经典怀旧游戏。由于当时正处在游戏产业的萌芽阶段，当时市面上大多还只是一些发射、撞击、破坏等简单类型的游戏。此番经过ATARI游戏公司的精心包装后，在NDS上推出的这款ATARI复刻游戏精选辑。忠实的再现了当年朴素的游戏风格，对游戏手感方面也进行了重新改良，配合次时代掌机NDS独有的游戏操作方式，让这些老游戏得以日貌焕新颜，非常具有收藏意义。怀旧的玩家不妨试一试。

魔界奇兵 叩响天国之门

メルヘヴン -KNOCKIN ON HEAVEN S DOOR -



◆Konami◆A RPG◆2005年6月30日
◆1～2人◆128Mb◆4800日元◆全年龄
◆对应GBA专用通信对战线



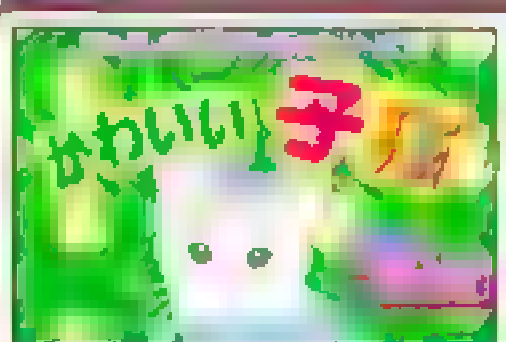
根据热门同名动画改编而来的游戏，讲述了普通学生水虎银太来到梦想中的魔法世界，协同同伴一起从"象棋兵团"手里拯救世界的故事。游戏和漫画一样，最大的特色就是可以在战斗中使用各种ARMS。ARMS功能各异，有进攻，回复和魔法等等，总数有数百种，玩家可自行编辑自己的ARMS列表。流程中可使用的战斗人物十分多。利用通信对战线，还可以使用敌我双方的人物来进行对战。在通信的过程中还可以交换双方的ARMS。



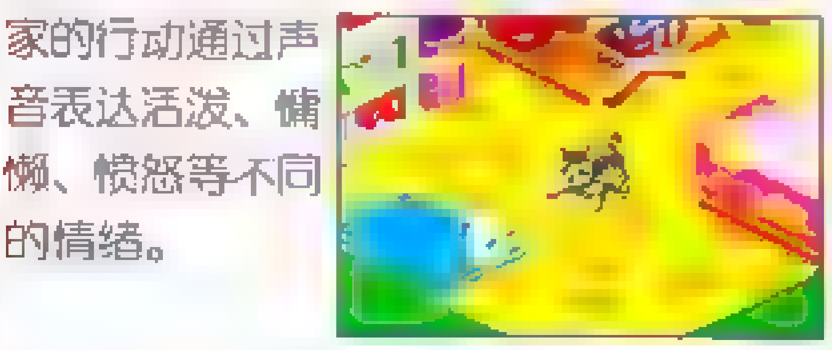
大家的软件系列 可爱的小猫



◆MTO◆SLG◆2005年6月30日
◆1～2人◆32Mb◆2980日元◆全年龄
◆对应GBA专用通信对战线



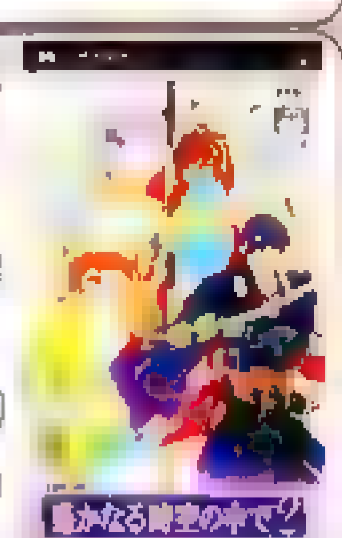
本作是2002年发售的同名游戏廉价版，为一款风格温馨的动物养成游戏。游戏的主角是一只可爱的猫咪，作为主人的你需要从各方面对它进行培养。玩家可以对小猫进行去抚摸、带它散步等一系列模拟真实的养成操作，同时还能购买使用各种宠物道具，以提高小猫的好感度、攻击力和毛色指数。游戏中的小猫采用真实猫的叫声作为效果音，会根据玩家的行动通过声音表达活泼、慵懒、愤怒等不同的情绪。



遥远的时空中2



◆Koei◆AVG◆2005年6月30日
◆1人◆992KB◆4800日元◆17岁以上
◆无对应周边



光荣女性向游戏之中堪称殿堂级双璧之一的名作正统第二代，该作在PC、PS2、PSP三个平台都取得了不错的成绩。游戏是一款恋爱AVG，玩家扮演的是一名从现代回到日本古代的女生高仓花梨，和各位帅气的男主人公一起展开对京的拯救行动。游戏采用和樱大战类似的"对话+战斗"的流程，不同的是本作的战斗比较自由。游戏制作阵容强大，有三木真一郎、石田彰、保志总一朗等名声优加盟。PSP版的本作对比PS2版还增加了一些剧情和隐藏要素，适合反复游戏。



7月

本月新闻概要



■7月21日，索尼在东京举办了主题为"回顾过去十年，展望未来十年"的"Playstation Meeting 2005"，会上除了公开了大批令人惊喜的PS3新作，还公布了陶瓷白的PSP、2.0版软件系统以及多款PSP新作。SCE还同时宣布，PSP全球出货量已经达到了507万台，其中欧美为274万台，日本及亚洲为233万台。

■7月23日，iQue DS正式在国内上市，神游在北京、上海、成都、武汉、天津、长沙、郑州、沈阳、洛阳等全国主要城市展开了首卖活动。



乐高星球大战



レゴ スター・ウォーズ

7

GBA

◆Eidos◆ACT◆2005年7月7日

◆1人◆128Mb◆4800日元◆全年龄

◆无对应周边



根据《星球大战前传》为基础制作而成的游戏。本作的特色就是无论是主角还是敌人，包括各种设施都由积木拼凑而来。故事上，游戏将《星球大战前传》三部曲一网打尽，玩家可在其中体验到完整的《前传》故事。游戏的操作十分简单，只有普通攻击和两种特殊攻击。游戏中可选用的角色非常多，包括了卢克、阿纳金、加加宾克斯、爱美达拉女王等等，每个角色的攻击方式和特殊能力都不相同，灵活利用每个人的能力才能顺利过关。





时髦公主5

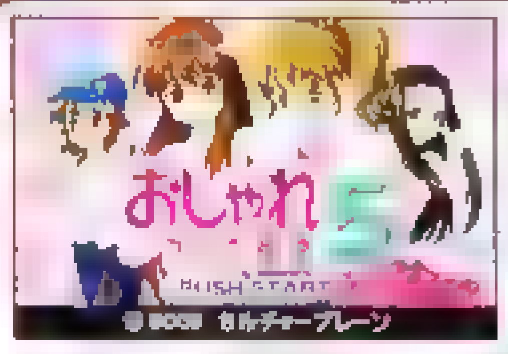
おしゃれプリンセス5

GBA

◆Culture Brain◆AVG◆2005年 月 日

◆1～4人◆64Mb◆4800日元◆全年龄

◆无对应周边



少女育成类游戏《时髦公主》的系列第5作。玩家在游戏中要面对多名可爱的女孩子，如何将她们打扮得更加可爱并提升她们的数值就是玩家在游戏中的主要任务。游戏中的服装和各种首饰数量繁多，相对前作增加了100种以上，使道具的总数量突破了500种。少女们在积累一定经验后还可以触发各种特殊事件，如成为模特，在时尚杂志上频频露面或是与男模特产生恋情等等。除了育成部分之外，游戏中还穿插了许多有趣的迷你游戏。





校园迷糊大王 姐姐事件

スクールランブル一姉さん事件です

PSP

◆Bandai◆AVG◆2005年7月7日

◆1人◆800KB◆4800日元◆全年龄

◆无对应周边



根据大热门的同名动漫作品改编而来的游戏，游戏中的主要登场人物均来自动画，不过在故事上却是原创的。故事讲述了女主角冢本天满在参加补习的时候发现了倒在"血泊"中的乌丸大路，随即卷入了一场事件……虽然听起来很可怕，但游戏过程中充满了原作的恶搞，给人的感觉非常轻松。玩家可以选择不同的角色以不同的视点来进行游戏，不同角色所触发的事件也会不同，根据各个角色间好感度的不同，游戏的发展也会产生变化。游戏中的语音很丰富，玩起来就像在看动画一样。



武器种族传说 封印之歌

エレメンタルレジェンド～封印され、ほ

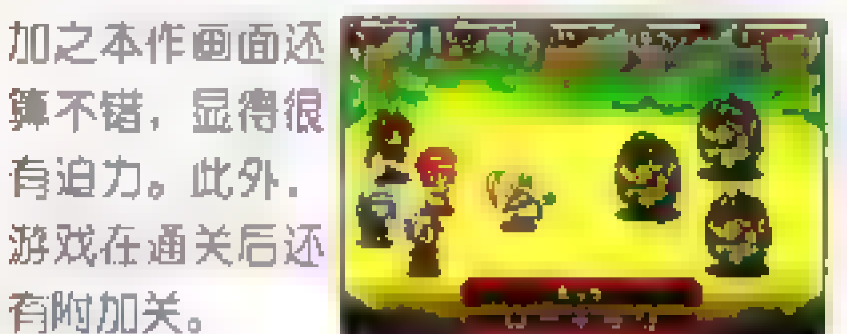
推荐度 7

GBA
◆Tomy◆RPG◆2005年7月7日
◆1人◆64Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边





一款有着AVG式大量对话的RPG作品。游戏由同期人气正高的动漫作品改编而来，不过剧情则是完全原创，讲述了空、恋、希丝卡等人围绕"武器种族"冒险的故事。游戏的流程基本是按照"对话－确定目的地－到达目的地－战斗－对话"的模式进行，对于不懂日文的玩家来说略感枯燥。游戏的最大亮点是丰富多样的组合技，五名队员之间可以组合出多达百种的华丽技巧，加之本作画面还算不错，显得很有迫力。此外，游戏在通关后还有附加关。

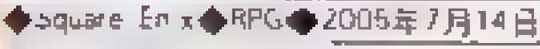


火影忍者RPG2 千鸟VS螺旋丸

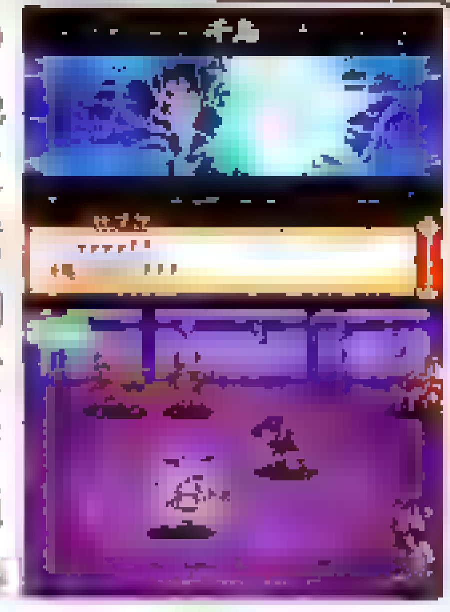
ナルトRPG2 千鸟VS螺旋丸

推荐度

◆Square Enix◆RPG◆2005年7月14日
◆1人◆256Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



以《火影忍者》为题材制作的角色扮演类游戏的第二作。故事从中忍考试之后一直到佐助投奔大蛇丸。玩家要操作鸣人和伙伴们一起克服接踵而来的事件。战斗系统在沿袭前作的基础上新增了名为"忍队形"的阵型系统，玩家可在触摸屏上点击来决定队员的移动位置和攻击对象，而编排成特殊的队形后可使队伍中的队员能力大幅度增强。攻击方面，本作新增了双人合体忍术，必须配合正确的触控输入，才能顺利地施展出来。移动时，玩家要利用各种不同能力的召唤兽才能顺利前进。



Kim Possible

キム・ポッシブル

推荐度 7

GBA
◆Disney Publisher◆ACT◆2005年7月21日
◆1人◆64Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



根据迪斯尼同名动画剧集改编的动画作品。主角是一位名叫Kim Possible的红发少女，白天以普通女高中生的身分过着和平常人一样的生活，到了晚上就会变身成为使用各种高科技武器与邪恶作战的女英雄。游戏采用横版过关的形式展开。共有4个章节共16小关，并且其中还穿插了横卷轴射击及高速强制卷轴版面。游戏操作不难，利用各种高科技设备可以做出多种复杂多变的行动。此外，游戏还包含了一些解谜要素，需要玩家细细地思考方能顺利前进。



天地之门

天地の门

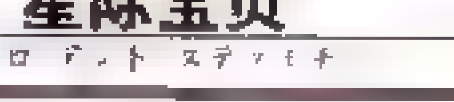
推荐度 9

PSP
◆SCE◆Climax◆A·RPG◆2005年7月21日
◆1人◆448KB◆4800日元◆12岁以上
◆无对应周边



给人感觉非常奇妙的一款游戏。制作班底来自日本，人设启用了韩国画师，讲述的却是充满中国风情的故事。游戏中拥有着数量众多的剑谱，收集到剑谱后可以把它们组合成强力的武艺录，在战斗中发挥重要作用。玩家也可以通过登陆网络对特殊剑谱和道具进行下载，进一步强化自己的实力。游戏的手感非常流畅，具有东方特色的画面让人感觉美不胜收。在音乐和剧情方面，本作给人留下的印象也非常深刻。本作后来还推出了完全中文版。





星际宝贝



リロ アンド スティッチ

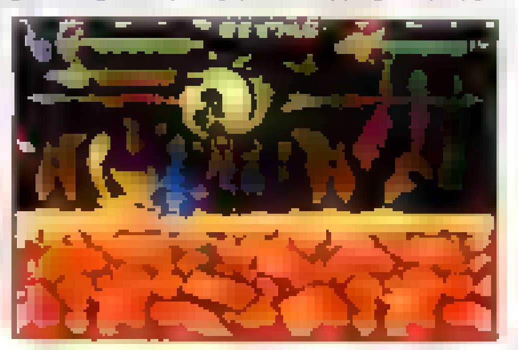


◆D3 Publisher◆ACT◆2005年7月2日
◆1人◆64Mb◆4800日元◆全年龄

◆无对应周边



由迪士尼的同名电影动画片改编而来的游戏，之前GBA上曾推出两作，本作则是2代的日文版本。这次的故事讲述的同样是史迪仔与小女孩莉萝联合对抗外星敌人的故事，游戏中两人会交替进行关卡挑战。史迪仔的关卡中，游戏的进行方式类似于《合金弹头》，主角史迪仔使用双枪加手雷与敌人周旋，接到特定道具后还可令武器升级，战斗相当火爆；而莉萝的关卡多为解谜。本作加入了全新的同伴系统，同伴们能使用各种特技，在战斗和解谜中提供帮助。



星际战士

STAR SOLDIER

◆Hudson◆STG◆2005年7月2日
◆1人◆256KB◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



FC经典射击游戏《星际战士》的PSP版本。借助PSP的强大机能，本作的画面制作得十分精美，音乐及音效也非常动听。游戏最大的特点就是玩时必须将PSP竖起来才能正常游戏，当玩家习惯这样的操作后就可以感受到纵长画面带来的震撼感。玩家可以在三架性能各异的战斗机中选择自己喜欢的进行游戏。三架战机除了普通射击的攻击方式完全不同之外，还有着各具特色的蓄力攻击，灵活利用蓄力攻击的特性会对过关有很大帮助。游戏模式众多，是PSP上值得一玩的射击游戏。



机动剧团 哈罗剧组 哈罗噗哟噗哟



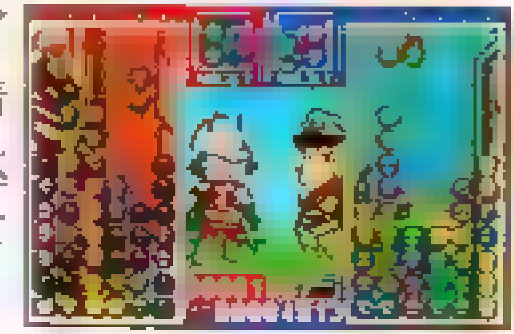
机动劇団はろ一座 ハロのぷよぷよ



◆Bandai◆TAB◆2005年7月2日
◆1～2人◆64Mb◆4800日元◆全年龄
◆对应GBA专用通信对战线



将《机动战士高达》与《噗哟噗哟》相结合的作品。游戏最大的卖点在于众多在《机动战士高达》原作中登场的著名人物都会以Q版的形象出现在游戏中，为游戏平添了许多笑料。本作的规则和一般的《噗哟噗哟》游戏大致相同，都是将同色的下落方块对叠在一起以将之消去。如果能连续消去多组方块则能形成连锁，利用GBA通信对战线双人游戏时更是乐趣十足。此外，游戏中还收录了大量以恶搞原着为主题的"高达相声剧场"，非常有趣。



死神BLEACH 血染尸魂界



BLEACH アドバンス 紅に染まる尸魂界

◆SEGA◆ACT◆2005年7月2日
◆1～2人◆256Mb◆4800日元◆全年龄
◆对应GBA专用通信对战线

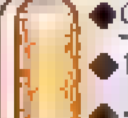


根据同名动画改编而来的动作游戏。游戏讲述了黑崎一护为了营救将被死神处死的朽木露琪亚，而与几位伙伴勇闯尸魂界，并与死神队长"护庭十三队"展开了激烈战斗的故事。游戏采用了另类的指令战斗的玩法，玩家要在画面中接近敌人，发动招数攻击敌人。招数之间存在着相生相克，根据攻守方所用招数的属性来决定攻击是否成功。游戏中的可用人物一共有31个名。玩家可训练他们，提升等级，自定义技能，育成味道很浓。



洛克人EXE5DS 双生领袖

ロックマンエグゼ5DS ツインリーダーズ



8

◆Capcom◆A・RPG◆2005年7月21日
◆1人◆256Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



本作将GBA上的两部《EXE5》合二为一，在最初选择一个版本进行游戏。虽说本作在画面上与GBA相比没有多大的改进，但由于容量的提升，在音画方面却有了突破性的飞跃。增加了带有《EXE》动画主题曲的动画片头，在交代剧情和战斗的时候也都充斥着语音。游戏充分利用了NDS的机能，将下屏模拟成一个真实的PET。而在迷宫中冒险时，也可让其显示地图，防止迷路。战斗中可以切换使用的队员，同时在洛克人陷入危机时可用麦克风帮它加油。

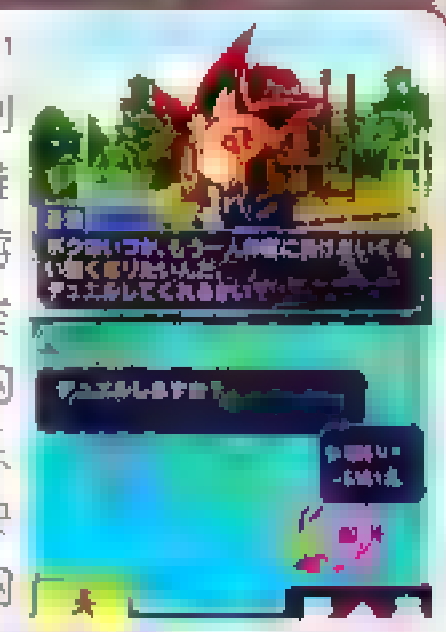
游戏王 噩梦吟游者

游戏王：Nightmare Troubadour



8

◆Konami◆TAB◆2005年7月21日
◆1人◆512Mb◆4980日元◆全年龄
◆无对应周边



本作是Konami著名卡片对战系列《游戏王》在NDS上推出的第一作。基本游戏方法仍和前作类似，玩家通过手里的卡牌和对手决斗，采用了很多3D画面。决斗完毕后会获得新的卡牌，接着向下一个对手挑战。本作中加入了三张神卡，使得卡牌收集的乐趣更上一层。卡牌的收集除了通过战斗得到外，还可以用战斗中得到的点数去商店购买，卡片总数超过1000。此外游戏的决斗方式也与前作有所差别，玩家根据时间、地点去寻找决斗者。游戏附增三张实物决斗卡片。

钢之炼金术师 双重感应

钢の炼金术师 Dual Sympathy



7

◆Bandai◆AVG◆2005年7月21日
◆1人◆256Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



本作根据人气动漫《钢之炼金术师》改编而成，虽然被官方定义成AVG，实际上本作的游戏方式跟清版ACT很相似。玩家需要控制主角爱德华和攻破一个个关卡，除了普通的攻击手段外，玩家还可以进行防御、陷阱、炼金术等多种操作，可以用触控笔完成。游戏的一大特点是数量众多的动画演出，当游戏出现事件的时候，会用动画片一样的方式交代剧情。当玩家打穿故事模式后，就可以使用其他角色再次挑战关卡。此外，玩家还能够用触控笔玩到游戏中的各种迷你游戏。

押忍！战斗！应援团

押忍！闘え！応援団

10

◆Nintendo iNiS◆ACT◆2005年7月28日
◆1－4人◆512Mb◆4800日元（含税）◆全年龄
◆无对应周边



非常具有个性的音乐类游戏，玩家要扮演一群热血的应援团团员去为那些在生活中陷入低谷，遇到麻烦的人们战胜困难，达成自己的愿望。而应援的方法，就是按照音乐的节奏，用触控笔去点击触摸屏上的点击符号。随着玩家准确地点击，上屏就会以漫画的形式展现出剧情的变化。本游戏充分利用了NDS双屏显示、触摸屏及触控笔等硬件特征。游戏的世界观、剧情设置、选曲都无懈可击。整个游戏中都透出一股热情向上的氛围，有一定生活经历的玩家才能完整地体会到本作的真正意义。

携带互动剧场 双面女郎

やるドラポータブル ダブルキャスト



◆SCEJ◆AVG◆2005年7月28日
◆1人◆544KB◆3800日元◆12岁以上
◆无对应周边



PS上著名的"《互动剧场》系列"第一作在PSP上的移植版。游戏的剧情十分吸引人，讲述了主人公与一名失忆女子偶然邂逅并开始浪漫的同居生活的故事，虽然听起来十分浪漫，但游戏却是一出悬疑剧，围绕在电影剧本周围的恐怖传说以及女主角的双重人格都深深吸引了玩家对故事的投入。游戏中的结局非常之多，要想达成所有结局得花上很长一段时间。《携带互动剧场》的全部四作后来都推出了官方的完全中文版，让不懂日文的玩家也能够完全享受到游戏的精彩剧情。

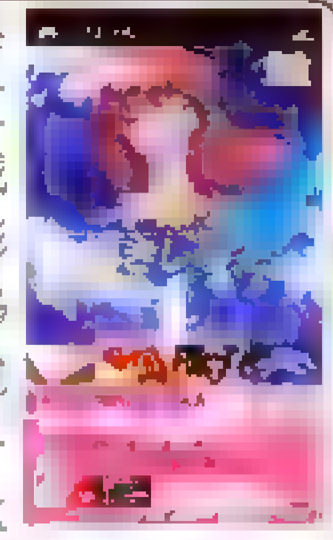


携带互动剧场 拥抱季节

やるドラポータブル 季節を抱きしめて



◆SCEJ◆AVG◆2005年7月28日
◆1人◆544KB◆3800日元◆15岁以上
◆无对应周边



《互动剧场》中以四季和失忆为主题的四部曲第二作在PSP上的移植版。游戏的类型虽为一般的选项形AVG，但由于加入了众多动画和语音，给人的感觉就像亲自在导演一出动画片一样。游戏讲述了刚刚考上大学的主人公在樱花树下发现了一名晕倒的少女麻由，少女的样貌与他的初恋情人别无二致，从此主人公便陷入了与麻由、以及现任女友智子之间的三角恋情之中。游戏中的选项非常丰富，根据选择不同的选项，故事的发展会产生极大的变化。本作的中文版也已经发售。



携带互动剧场 桑巴吉他

やるドラポータブル サンパギータ



◆SCEJ◆AVG◆2005年7月28日
◆1人◆544KB◆3800日元◆12岁以上
◆无对应周边



"《携带互动剧场》系列"的第二作，依然是以四季、失忆和同居为主题。本作在故事上充满了浓郁的异国风情，游戏的女主角是一个遭受过重重挫折的菲律宾少女，主人公必须和她共同度过幸福的时光……游戏的结局非常之多，在PSP版中，玩家可以随时观看自己已经打出的结局，并可以察看剧情的完成度，非常体贴。游戏中附带了系列其他三作的体验版，让玩家可以在一款游戏中同时体会到系列四作的乐趣。台湾中文版的译名为《茉莉花》。



携带互动剧场 雪割之花

やるドラポータブル 雪割りの花



◆SCEJ◆AVG◆2005年7月28日
◆1人◆544KB◆3800日元◆15岁以上
◆无对应周边



PS上《互动剧场》四部曲的最后一作在PSP上的移植版。游戏的舞台发生在一座冰天雪地的港口小镇，故事的女主人公花织在遭受未婚夫突然去世的打击后失去了记忆，暗恋着花织的主人公必须去导演一出美丽的谎言来抚慰她的心灵。游戏在画面风格上和系列的前三作有很大差别，更加写实，再加上感人的主题，给人的感觉非常温馨。本作在结局上一如既往地丰富，和前 作不同的是，本作结局只分为Good Ending和Bad Ending两种，对玩家的挑战较大。



新·我们的太阳 逆袭的撒巴塔

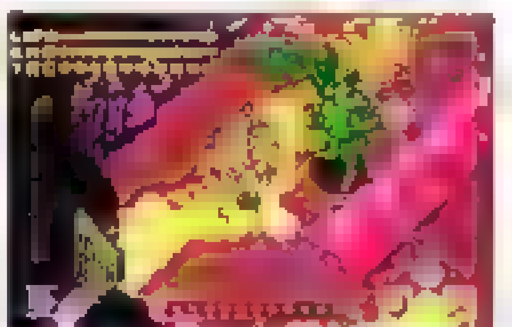


推荐度 9

GBA
◆Konami◆A·RPG◆2005年7月28日
◆1~2人◆128Mb◆4800日元◆全年龄
◆对应GBA专用通信对战线



《我们的太阳》系列的第二部作品，讲述了主角强哥为解救自己的哥哥撒巴塔而展开冒险，最后干掉威胁世界的破坏兽的故事。游戏的主要操作方法和前作一样，不过武器变为了只有枪和剑。前作中的太阳街在本作中依旧存在，主角能在道具店和武器店得到补给，在煅冶屋内锻造自己的武器。变身系统得到了简化，变为在能量槽满后才能变身。本作新增了太阳形态，变身后威力强劲。每个关卡的最后的BOSS战魄力十足，打法也需要动下脑筋。



星战前传3 西斯的复仇



推荐度 7

◆Ubisoft◆ACT◆2005年7月28日
◆1~4人◆256Mb◆4800日元◆10岁以上
◆无对应周边



根据热门电影改编的本作，从阿纳金和奥比万杀死杜库伯爵、营救巴尔巴丁议长开始。游戏中玩家可以选择阿纳金和奥比万中的任何一人，用光剑和丰富的原力技能在共和国转变为帝国的政治背景下展开战斗。分支路线后，不同的角色还要分别对付克隆人士兵和绝地武士，但无论选谁，结局都是和电影一样。虽然本作的动作关卡和GBA版几乎完全一样，但人物动作要流畅得多，而且音乐也比GBA版好听。另外，本作增加的3D射击关卡，也是这款NDS版《星战前传3》的特色所在。

机器人历险记



推荐度 7

GBA
◆Vivendi Universal◆ACT◆2005年7月28日
◆1人◆128Mb◆4300日元◆全年龄
◆无对应周边



3D动画片《机器人历险记》改编而来的同名游戏，游戏的剧情基本按照电影来展开，讲述乡下机器人罗尼自认拥有发明家的头脑，前往大城市决心闯出新天地的故事。玩家在游戏中操纵罗尼，一边干掉敌人，一边解决机关，发展剧情。罗尼最初只用使用扳手敲打敌人，随着游戏的进行，会慢慢得到各种零件，从而组合出新的装备，获得新的武器或技能。而跟随罗尼的小机器人也是解谜和前进中不可或缺的成员。游戏的手感较为生硬，是一大不足。

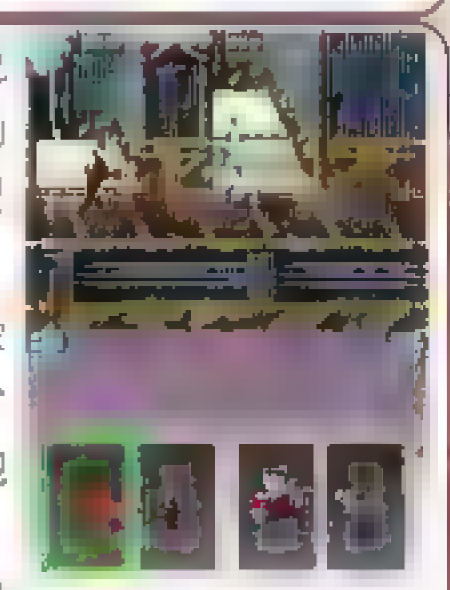


机器人历险记

ロボ

推荐度 7

◆Vivendi Universal◆ACT◆2005年7月28日
◆1人◆256Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



本作是根据福克斯公司推出的3D动画片《机器人历险记》改编而来的同名游戏，与同时推出的GBA版相比，游戏流程完全一样，画面和音乐也没有什么太大区别，只是在显示方式和操作略有不同。游戏时上屏显示的是游戏的主要画面，而下屏则显示武器栏，玩家可以点击下屏来快速切换罗尼的武器，以便有效率地战斗。同时玩家也可以将下屏切换为地图或者道具栏。操作方面，进行某些迷你游戏时必须利用触摸屏操作才行。从本质上来说，本作与GBA版没多大区别。

滚滚吃豆人

パ ク ン ロ ー ル

推荐度 7



NDS
◆Namco◆ACT◆2005年7月28日
◆1人◆256Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



登陆NDS平台的吃豆人作品，游戏充分利用了NDS特有的触摸屏功能，玩家能够以使用触控笔触碰屏幕的操作方式来进行游戏。吃豆小子动作比较丰富，使用触控笔点击或拖拉屏幕中的吃豆小子，便可以朝着任意方向进行滚动。玩家有时候还需要利用触控笔来赶跑吃豆人身边的敌人。游戏类型和其开山之作一样，只不过游戏场景改为了3D形式，同样如果你一旦吃到"超级豆"的话，就会在一定的时间内变身成为无敌的豆子超人，便不会惧怕任何敌人。

王牌老虎机 巨人之星II



ドラスロット 巨人の星II

推荐度 5

PSP
◆Dorasu◆TAB◆2005年7月28日
◆1人◆197KB◆3800日元◆全年龄
◆无对应周边



PSP版本的老虎机实机模拟软件，实机以在日本拥有巨大人气及号召力的棒球题材漫画《巨人之星》为主题。作为掌机上的模拟软件，除了搭载专门供实机玩家练习目押按键的练习模式。此外还加入了演出欣赏模式及音乐欣赏模式等等，玩家也可以在这里选听原着人物的台词。模拟实机游戏所必须的数据统计机能也应有尽有，能够为玩家提供大量有价值的数据作为参考。游戏画面中实机的显示角度和大小也可以让玩家自由调整。



金色卡修 卡片大乱斗GBA



金色のガッシュベル!! ザ・カードバトル for GBA

GBA
◆Banpresto◆TAB◆2005年7月28日
◆1人◆128Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



以《金色卡修》为主题的卡片游戏，由于卡片对战在主角的小镇中悄然兴起，所以主角卡修和小镇中的同伴们也都参与其中。游戏的玩法与《游戏王》类似，是传统的卡片式游戏。游戏规则简单，同时在游戏最初有教学模式，很容易上手。游戏分为故事模式和自由对战模式。在故事模式中，主角卡修要将出现的一个个对手击败。而在自由对战模式中，则可以用自己编辑的牌组来挑选对手随意对战。游戏中出现的卡片数量十分多，总数在400种以上。



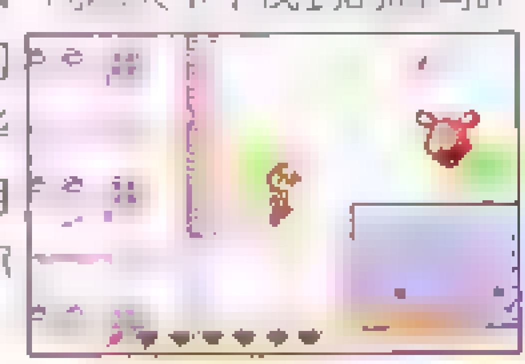
美丽祭师二人组 MaxHeart



GBA
◆Bandai◆ACT◆2005年7月28日
◆1－2人◆64Mb◆4800日元◆全年龄
◆对应GBA专用通信对战线



由同名动画改编的横版ACT作品。游戏的主角是三位女生，某天得到了神奇的变身力量，化作"美丽祭师"与邪恶王为首的恶势力作战。游戏场景分为童话世界、水中世界、热带雨林、神秘世界4个，每个世界由5个小关构成，每个小关都有BOSS，风格各异。三个女主角会轮换着在关卡里打倒各种敌人，总体难度并不高。此外游戏还有丰富的收集要素，利用关卡中找到的房间碎片装饰主角们的房间。收集完毕后还可以与各自的守护兽玩迷你游戏。



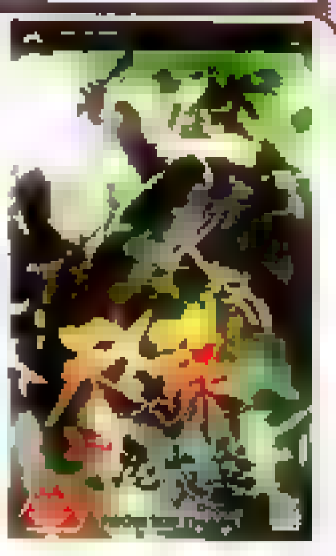


天诛 忍大全

天诛 忍大全

推荐度

PSP ◆FromSoftware◆ACT◆2005年7月28日
◆1人◆256KB◆4800日元◆15岁以上
◆无对应周边



故事是发生在PS2版《天诛3》后一年，在天来之变后，恢复短暂和平的乡田藩又遭到邪恶力量的入侵。为了保护乡田藩，力丸和彩女再次出击，誓将邪恶势力埋葬于黑暗中。天诛系列的乐趣就是在于不被敌人发现的情况下将敌人暗杀掉，强调潜入和暗杀。而本作的特征是加入了"虎之卷"模式，在该模式里玩家可以自己编辑地图、设计任务、敌人的位置等等，并可以保存到记忆棒里，大大增加了游戏的乐趣。游戏可以操作的人物有五名，还可以和朋友联机进行多人游戏。



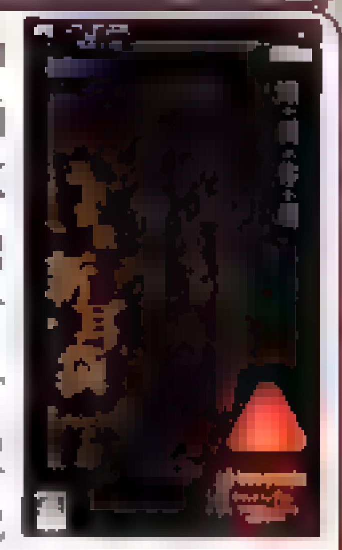
实话怪谈《新耳袋》第一章

实话怪谈 新耳袋j一/章

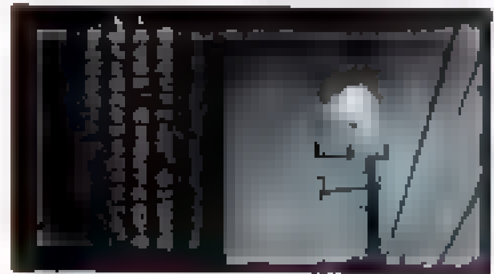
推荐度



PSP ◆Metoro◆AVG◆2005年7月28日
◆1人◆320KB◆3800日元◆15岁以上
◆无对应周边



本作是一款电子恐怖小说，收录了在日本颇有名气的恐怖短篇集《新耳袋》中经典故事，该书还曾被翻拍成电影，受到了广泛好评。游戏本身由一个个简短的小故事组成，数量超过50个，从乡间传说到都市怪谈应有尽有，彼此之间没有什么联系，题材大都是在日本民间流传许久的恐怖怪谈。叙述故事的方法是"文字+图片+音效"，三方面结合得很不错，对日语水平有一定的要求。每个故事的时间并不长，2~3分钟就可以读完，适合喜欢心理刺激的玩家。



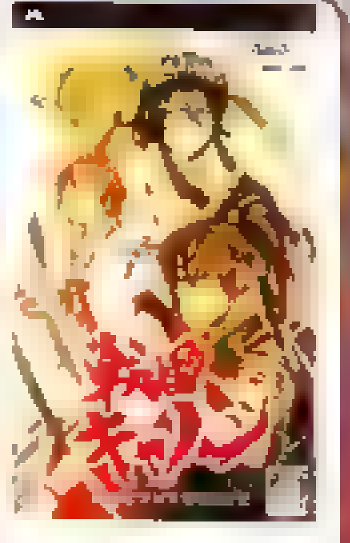


战国Cannon

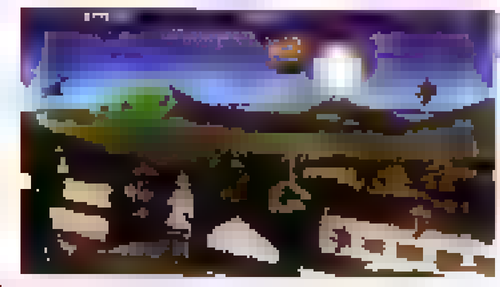
战国キャノン

推荐度

PSP ◆x-nauts◆STG◆2005年7月28日
◆1人◆320KB◆4800日元◆12岁以上
◆无对应周边



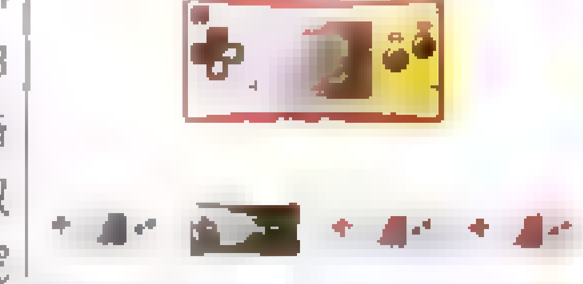
本作是系列的正统续作，是PSP上为数不多的横版卷轴射击类游戏。故事发生在战国时代，人们平静的生活再次受到恶魔的袭击，于是主人公们再次出击，拯救世界。游戏里的临界倍率系统可以让战斗中的得分上升10倍以上，只要掌握得好，想拿天文数字般的得分也不成问题。本游戏还有一个针对新手练习用的模式，只要游戏中通过的关卡便可以在这里反复挑战。游戏一开始只有4名人物，只要[illegible]，就会出现隐藏人物。



8月

本月新闻概要

■SCEI和SCEE于8月8日向香港特别行政区最高法院对知名网络零售商力生(Lik-Sang.com)提出起诉。当时，索尼方面并未于欧洲地区正式推出欧版PSP，然而力生却将日版或者美版的PSP销售到英国等欧洲国家。索尼方面认为，力生向欧洲各国消费者销售PSP的行为触犯了索尼的商标权。但力生方面则表态不会向索尼屈服，并且认为索尼此举是对消费者的野蛮行为。



■8月18日，神游宣布将与全球同步推出iQue Game Boy micro。为中国玩家准备的iQue micro将于10月在国内发售，而日版、美版和欧版的GBM则将于9月~10月期间陆续上市。

B-传说！战斗比达人 炎魂

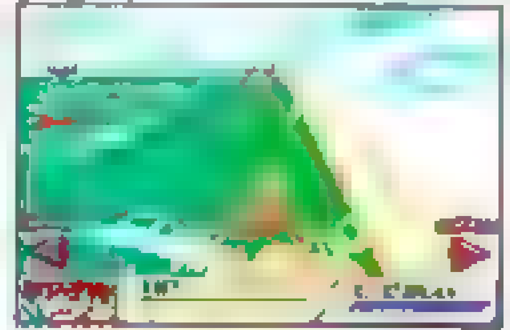


B-传说！バトルビーダマン～炎魂～

◆Atlus◆ACT◆2005年8月4日
◆1～2人◆64Mb◆4800日元◆全年龄
◆对应GBA专用通信对战线



以日本同名动画片改编的游戏。玩家在游戏中可以对自己的"比达人"的各个部分进行改造，从而创造出属于自己的"比达人"。游戏中可供玩家选择的改造部件数量相当多，并且导入了和模型玩具相同的"ZERO2"系统，使得玩家的改造空间与战斗时的变化性得到了提高。在战斗部分中，玩家要手动控制自己的比达人一边左右移动回避对手的攻击，一边看准时机发出球弹攻击对手，和动画版中相同的各种必杀技更是让对战显得迫力满点。

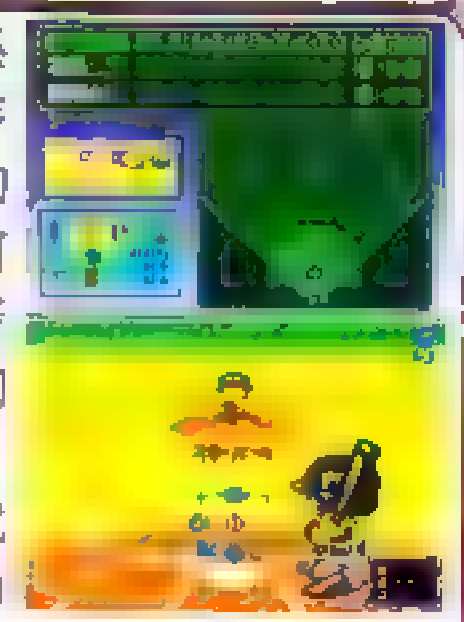


口袋棒球甲子园



パワポケ甲子园

◆konami◆SPG◆2005年8月4日
◆1人◆256Mb◆4980日元◆全年龄
◆无对应周边



"《口袋棒球》系列"在NDS上的外传性质作品，游戏的训练方式变为了可独自练习也可选择和同伴共同练习的模式。在游戏中，玩家将扮演一名代替引退的前辈成为棒球队长的高中2年级学生，带领自己的队伍以甲子园为目标而奋斗。学校的所在地由玩家自行定义，可在全国47个都道府县中的高校中选择自己所中意的学校。不同学校内的棒球队里的同伴也是不同的。同时玩家还可通过"侦察"指令来为球队寻找更强的球员。本作的人物总数超过了300个。

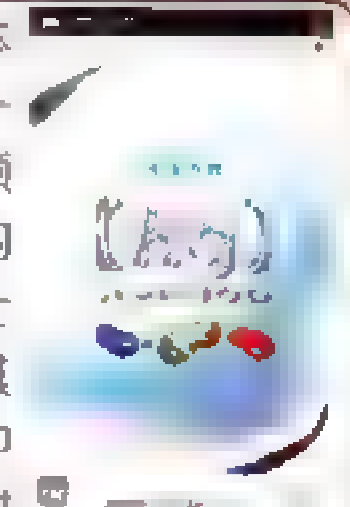
水银



ハイドリウム

◆SCE◆PUZ◆2005年8月4日
◆1人◆144KB◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边

一款创意十足的液体游戏。玩家在如同迷宫一般复杂的关卡中，通过倾斜迷宫底盘来控制水银的走向并通过终点。游戏上手简单，玩家需要利用其水一般的特性来通过各种复杂的机关，对玩家的耐心、思维、判断都是一种考验。游戏中共有6个大场景，在这些风格各异，形状奇特的场景内又各拥有12个小关卡，也就是说玩家要通过整整72个个关卡才能把游戏打穿。玩家还可以自由选择时间、限定、机关等几种不同的模式来进行游戏。





洛克人DASH 钢之冒险心

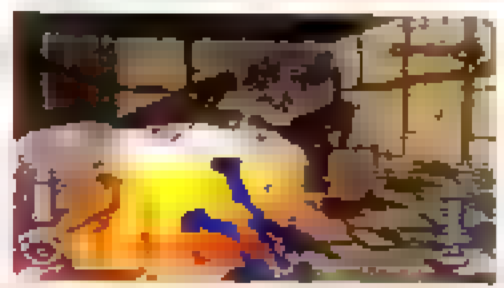


ロックマンDASH 鋼の冒険心

◆Capcom◆A·RPG◆2005年8月4日
◆1人◆256KB◆3800日元◆全年龄
◆无对应周边

PS上《洛克人DASH》的复刻版，游戏的画面被制作成了16：9，音乐也完全继承。游戏讲述了身为"挖掘者"的洛克和拍档罗尔一起为追寻"巨大的遗产"而进行冒险的故事。作为一款A·RPG，游戏的动作要素十分浓厚。跑动、跳跃、冲刺等动作版游戏中的洛克人所拥有的动作一个都不少。而主角的攻击方式也多种多样，除了左手主要的机枪外，右手还能装备各种特殊武器。玩家要利用这些动作和攻击手段来找到隐藏在遗迹内的宝物。





黄金眼 侠盗特工

ゴールデンアイ ダークエージェントDS

推荐度 7



◆Vivendi Universal◆FPS◆2005年8月4日
◆1～8人◆128Mb◆4800日元◆10岁以上
◆无对应周边



本作是根据电影《007 黄金眼》改编的游戏，不过玩家在游戏中扮演的并不是詹姆斯·邦德，而是反叛情报员006。游戏中，NDS上屏显示第一人称画面，显示人物状态和武器装备情况，玩家可以在下屏操作，调整视点的移动，当出现开启密码锁等情况时，玩家也需要在下屏操作。主角会手拿双枪扫荡敌人，两手可装备不同的武器，武器则包括冲锋枪、狙击枪、激光枪、手雷等等。作为NDS上第一款FPS游戏，本作在操作和画面表现上都值得肯定。

大家的饲育系列 我的甲虫

みんなの飼育シリーズ ぼくのカブト・クワガタ

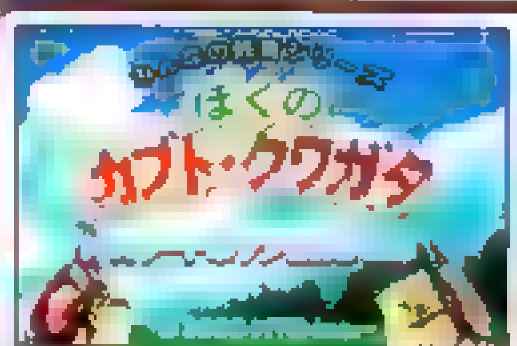
推荐度



GBA



◆MTO◆ETC◆2005年8月4日
◆1～2人◆64Mb◆2980日元◆全年龄
◆对应GBA专用通信对战线



这是一款充满收集要素的游戏。主人公为了完成今年的自由课题，决定制作甲虫图鉴，于是就住到了乡下的爷爷家，开始了甲虫的收集之路。游戏展现给玩家一个淳朴的田园世界，类似于《我的暑假》。玩家在这里可以跟乡下的人们交流，同时在田间、森林等地捕捉甲虫。满足一定条件后，玩家可以用自己的甲虫进行战斗，战斗胜利后可以到达新的地图从而捕捉到更强力的甲虫。游戏中共有100种绘制精良的甲虫。



太鼓之达人 携带版

太鼓の達人 ぽーたぶる

推荐度

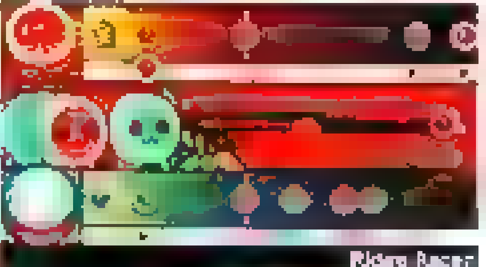


PSP

◆Namco◆MUG◆2005年8月4日
◆1～4人◆230KB◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



在街机和PS2上大受好评的Namco著名的音乐游戏终于登陆PSP平台了。本游戏收录了J POP、游戏音乐等38首歌曲，而且还可以通过PSP的无线上网功能来下载新歌曲。虽然是叫太鼓达人，但是本游戏并不能接上外设大鼓来玩，只能用PSP的按键来游戏。玩家需要按照音乐节奏和标志提示输入红、蓝两种对应指令，以打出契合音乐的鼓点。除了单人游戏外，本游戏也可以多人对战，既可以无线联机，还可以一机双人玩。游戏里的三个迷你游戏十分有趣。



JUMP超级明星大乱斗

ジャンプスーパースターズ

推荐度



◆Nintendo/Ganbarion◆FTG◆2005年8月8日
◆1～4人◆512Mb◆4800日元◆全年龄
◆[illegible]



由日本漫画杂志《少年JUMP》中的人气漫画角色参与的大乱斗型格斗游戏。孙悟空、阿拉蕾、旋涡鸣人等大家耳熟能详的角色都将在游戏中登场，人物总数超过150名。这些角色由各种卡片来表示，分为战斗、辅助和帮助这三种类型。战斗前要自行配置自己的漫画框，将各种角色装备进去。战斗做得十分出色，利用简单的方向键和按键的组合就可让角色使出各种不同的轻攻击、重攻击和必杀技。操作手感十分好，可轻松形成连击。每位角色还可使出绚丽的招牌必杀技。



昆虫之森大冒险 不可思议世界的住人们

昆虫の森の大冒険 ―ふしぎな世界の住人たち―

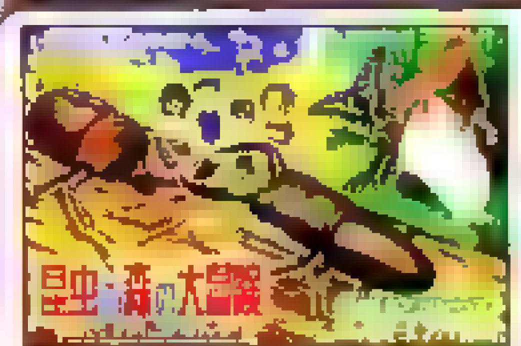
推荐度

GBA

◆Culture Brain◆SLG◆2005年8月11日

◆1～2人◆64Mb◆4800日元◆全年龄

◆对应GBA专用通信对战线



本作是一款主题非常美好的昆虫游戏。在这款作品中，玩家们必须跟随热爱昆虫的主人公在乡村中与他的爷爷一起渡过一个难忘的暑假。在漫长的暑假生活中，玩家可以到森林中去捕捉昆虫、在池塘边钓鱼等等。捕捉来的昆虫能够自动保存在图鉴中随时进行观赏，更可以和朋友们进行昆虫格斗。只要和村子中的村民们搞好关系，就有可能得到昆虫栖息地的情报，这样就可以捕捉到更多更稀有的昆虫了。游戏过程中会发生一些温馨的特殊剧情。





机动战士高达 基连的野望 吉翁的系谱

机动战士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜

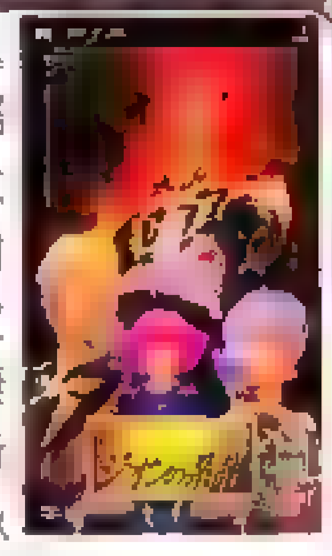
推荐度

PSP

◆Bandai◆SLG◆2005年8月11日

◆1人◆256KB◆4800日元◆全年龄

◆无对应周边



以严谨的UC纪年高达的世界观为背景的正统战略SLG的PSP移植版本。最大程度地再现了"一年战争"时期的战争史及"一年战争"之后的各方势力的崛起与衰落。游戏中玩家要对自己所属的阵营下达各种指令，以提升本方的科技水平、谍报能力、军事实力等等。当玩家达成某些条件后，还可以在游戏中触发许多和原着相同的事件，对整体的战局产生重大影响。游戏最大魅力在于"if"剧情，在这些剧情中玩家可以体验到和原着剧情截然不同的另一个剧本，对FANS来说极具吸引力。



职业麻将「兵」GBA

プロ麻雀 兵 GBA

推荐度



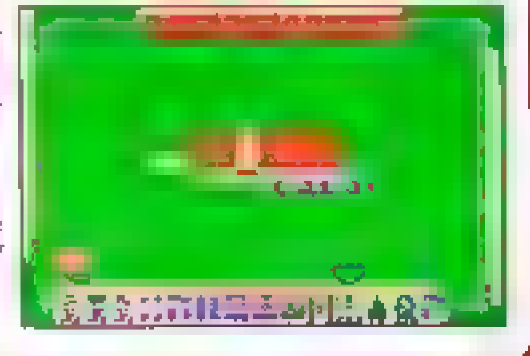
◆Culture Brain◆TAB◆2005年8月11日

◆1人◆32Mb◆4800日元◆全年龄

◆无对应周边



这款麻将游戏将真实中的麻将职业选手制作成为游戏中的人工智能对手，颇具创意。作为本系列的第一款游戏，收录了15名现役著名的职业麻将选手，完美地还原了这些麻将专家的各色牌风、技术特点、性格特征。在游戏中还设置了麻将初学者指导训练模式，目的是让游戏中的这些麻将高手来对玩家进行专家级别的指导。游戏画面比较简陋，音乐单调，由于对手是职业麻将选手的化身，游戏的难度不一般，很具有挑战性。



马达加斯加

マダガスカル

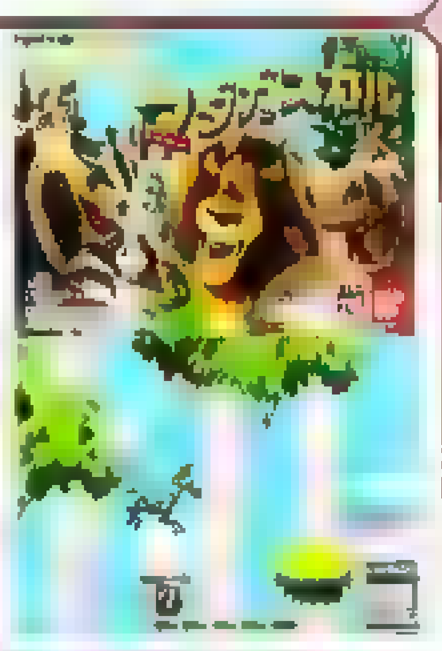
推荐度



◆Bandai Vicarious Visions◆ACT◆2005年8月11日

◆1人◆128Mb◆4800日元◆全年龄

◆无对应周边



以同名动画大片改编而来的动作游戏，有NDS和GBA两个大同小异的版本，游戏的角色就动画里的四个主角，四个主角有着不同的能力，像狮子会二段跳、河马能潜水等，游戏中就要不断切换它们利用它们各自的能力来解谜。本作是那种典型的战斗少、敌人弱、谜题多的动作游戏，好在游戏的手感还算不错，挖掘隐藏在各处的道具是游戏的一大目的。电影中搞笑的企鹅也在专门的关卡登场。本作的下屏大多用于切换角色，没有被用到的角色在箱子里的睡相非常滑稽。

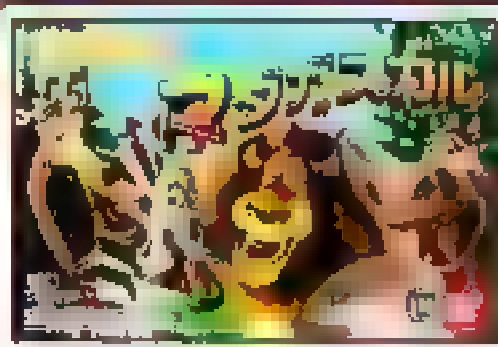
马达加斯加

マダガスカル

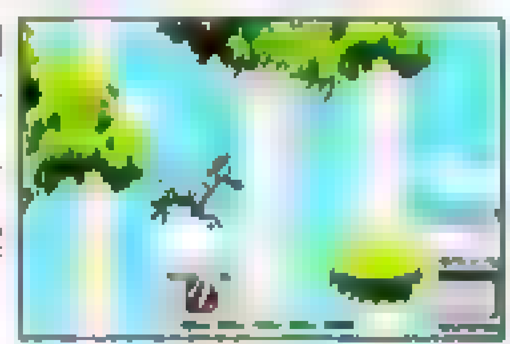




◆Bandai Visual Visions◆ACT◆2005年8月11日
◆1人◆64Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



同名热门电影改编游戏的GBA版，画面音乐上都比NDS版差些。游戏主角还是电影原作中动物园里那四位好朋友，搞笑的企鹅也同样会乱入。和NDS版大同小异的本作也是那种敌人弱陷阱多的解谜类ACT，因此游戏中也就需要跑遍每个版面的各个角落去寻找企鹅、风扇等收集道具。不过游戏的关卡很丰富，收集、潜入、战斗甚至"DDR"都有。虽然改自于人气动画电影，并有如此丰富的模式，但战斗方面的匮乏还是令本作显得平淡寡味。



十二勇士 战国封神传

Twelve～战国封神传～



◆Konami◆S・RPG◆2005年8月25日
◆1人◆544KB◆4980日元◆全年龄
◆无对应周边



PSP上第一款原创S・RPG。游戏的画面风格和人设都非常清新讨巧，看上去非常舒服。游戏以幻想中的日本战国时代为背景，介绍了12位勇士和魔王及大神斗争的奇幻故事。在系统方面，本作非常丰富："应援系统"类似于《机战》中的精神，连击系统非常爽快，好感度和军事的设定让游戏有了更多变数。游戏的整体难度不高，不过当达成一定条件后就可以挑战隐藏的"挑战状"关卡并获得一些特殊的武器。游戏拥有多周目的设定，值得大家反复通关。



国夫君 热血收藏1

くにおくん熱血コレクション1



◆Atlus◆ACT◆2005年8月25日
◆1～4人◆32Mb◆4800日元◆全年龄
◆对应GBA专用通信对战线



时隔多年，FC平台的著名动作游戏系列再度在GBA上以合集的形式出现。本作是《国夫君 热血合集》的第一弹，收录了当年FC版本《热血高校躲避球部》和《热血街头篮球》两部作品。游戏为FC版的完全移植，没有经过任何改动。在各种球类运动中融入大量格斗及动作成分可说是《热血》系列的最大特色，这一特色在GBA版本中也得到了完全保留，老玩家们可以再度体验到"《热血》系列"原汁原味的火暴感觉。游戏采用密码记忆，更能勾起老玩家的怀旧感。



幸存少年 迷失蔚蓝

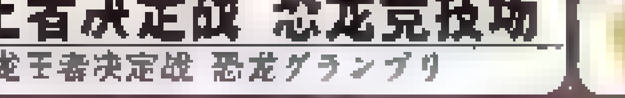
サバイバルキッズ Lost in Blue



◆Konami◆AVG◆2005年8月25日
◆1人◆512Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



GB上"《孤岛冒险》系列"的最新作。游戏中，玩家要扮演在海上遇难而飘流到孤岛的男孩，和同样遇难的女孩一起，在孤岛上冒险、生存，并想方设法离开孤岛。游戏难度比较高，如何喂饱两个角色可是很花心思的。游戏中男女分工明确，女孩的主要作用就是将食物做成可口的饭菜；而男孩则要在岛上各处探索，收集各种食物和材料。收集到的材料能够合成，制作出鱼叉、陷阱等捕食工具。游戏与触摸屏结合得不错，生火、叉鱼、挖疏菜等行动都要利用到触摸屏。

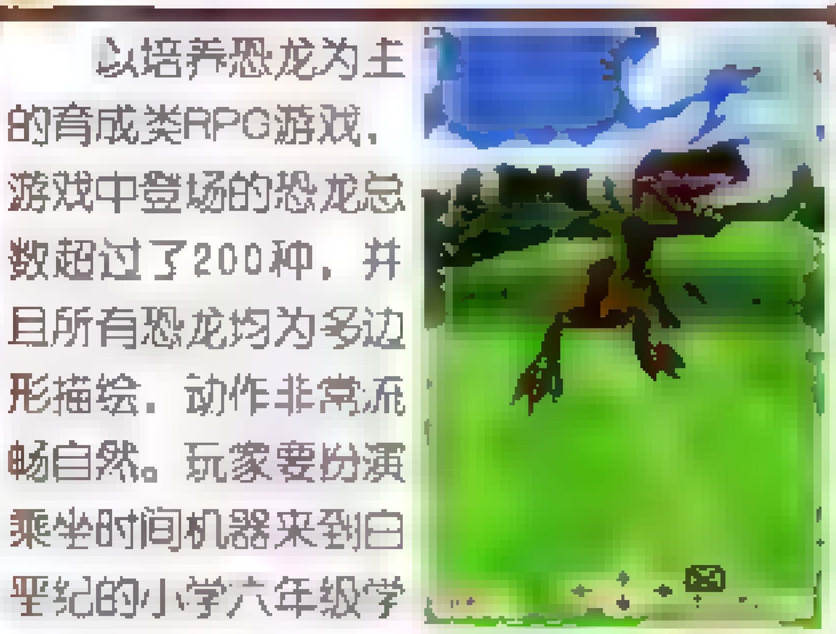


恐龙王者决定战 恐龙竞技场

恐龙王者决定战 恐龙グランプリ

推荐度

◆MTO◆RPG◆2005年8月25日
◆1－2人◆容量不详◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



以培养恐龙为主的育成类RPG游戏，游戏中登场的恐龙总数超过了200种，并且所有恐龙均为多边形描绘，动作非常流畅自然。玩家要扮演乘坐时间机器来到白垩纪的小学六年级学生，并在远古时代解决出现的神秘事件。各种恐龙都有可能成为玩家的伙伴，而通过不断战斗，恐龙们的能力能够不断成长。利用NDS的无线通信机能，玩家可以用自己培养的恐龙与对手展开双人对战。游戏中出现过的恐龙都会被收录在恐龙图鉴中，供玩家随时调阅，对恐龙迷们有相当大的吸引力。

恶魔城 苍月的十字架

悪魔城ドラキュラ 苍月的十字架

推荐度 10

◆Konami◆ACT◆2005年8月25日
◆1－2人◆512Mb◆4980日元◆全年龄
◆无对应周边



作为GBA版《晓月圆舞曲》的续作，本作的主角仍然是来须苍真，游戏的核心系统与《晓月》基本一样，前作中大受好评的战魂系统在本作中得到保留，而本作中，很多战魂都可以升级，收集数量越多效果越强。触摸屏在游戏中的应用主要出现在BOSS战，打败BOSS需要玩家画出"魔封阵"，只有正确画好才能封印BOSS。值得一提的是，爆机后的尤利乌斯模式中，《月下》主角阿鲁卡多会加入，令不少玩家感动。本作各方面表现都相当优秀，NDS玩家不容错过。

泰格·伍兹 PGA巡回赛

タイガー・ウッズPGA TOUR

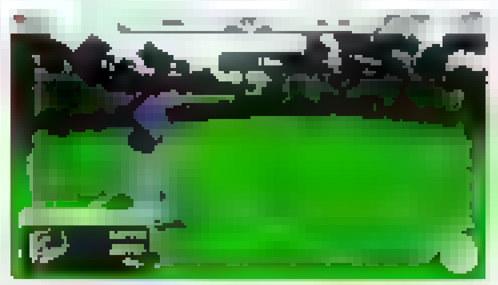
推荐度



◆EA SPORTS◆SPG◆2005年8月25日
◆1－4人◆700KB◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



作为EA公司在PSP上的第一款高尔夫球类的游戏，本作继承了系列的各种优秀的系统，你可以在刻划精细的高尔夫球场内体验一回打高尔夫球的乐趣，也可以和世界著名的高尔夫球手一较高下，还可以在挑战模式里不断磨练自己的高尔夫技巧。游戏的操作系统十分友好，很容易上手，即使从来没接触过该系列的玩家也可以迅速的乐在其中。游戏的各种模式十分齐全，再加上针对掌机游戏特点的一些改进，本作可以让你随时都可以体验到高尔夫球的乐趣。



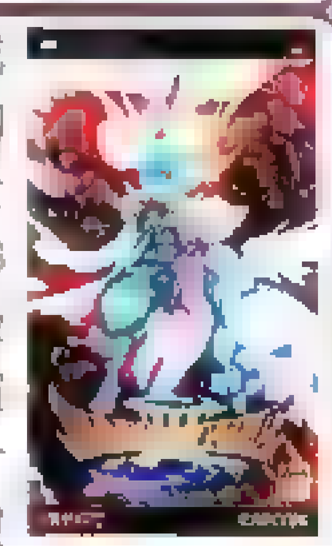


龙战士III

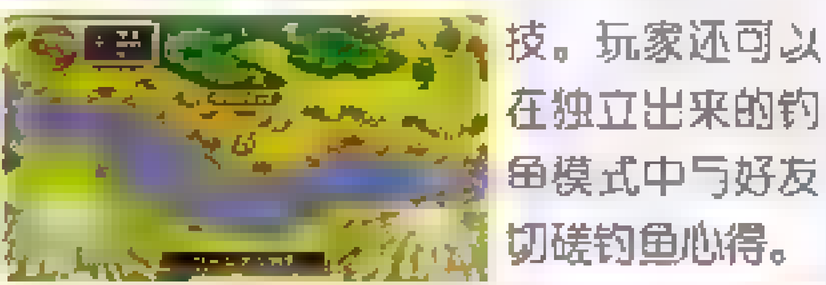
ブレス オブ ファイア III

推荐度

◆Capcom◆RPG◆2005年8月25日
◆1人◆192KB◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



《龙战士》是动作游戏大厂CAPCOM旗下著名的RPG系列，此次在PSP上推出的《龙战士Ⅲ》为原PS版系列第三作的移植版本。在游戏中玩家要扮演龙族的少年龙，与众多个性丰富的伙伴一起展开波澜壮阔的冒险旅程。游戏的流程和系统与PS版没有区别，一直是系列特色系统的师匠系统依然健在，玩家可以通过让队伍中的人物与隐藏在世界各地的师匠们拜师学艺来改变人物升级时的成长率以及习得的必杀技。玩家还可以在独立出来的钓鱼模式中与好友切磋钓鱼心得。



泡泡龙DS



ハズルホフルDS

◆Taito◆PUZ◆2005年8月25日
◆1～2人◆128Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



家喻户晓的PUZ，凭借可爱的风格和简单的规则一度成为"女性向"游戏的代名词。游戏的规则非常简单，只要将三枚颜色相同的泡泡连接在一起就会发生消除以获得加分。游戏的模式比较丰富，故事模式中有大量风格各异的关卡，通关后就可以自由选择。喜欢挑战高难度的玩家可以去玩无限模式，该模式下没有通关概念，玩家需要不停地消除泡泡以获得加分，直到GAME OVER。游戏支持DS下载通信对战功能，两名玩家可以通过一张卡带联机。

露娜 创世纪



LUNAR―ジェネシス―

◆MMV◆RPG◆2005年8月25日
◆1～2人◆256Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



著名RPG"《露娜》系列"的正统续作。男女主角本来只是普通的快递员，某天接受了快递工作而从此走上"创世"的道路。游戏系统独特，玩家需要设定遇敌后的奖励方式——经验或卡片。获得卡片后对战斗很有帮助，由此就需要玩家在等级和道具间做出选择，很有战略性。此外，游戏的画面虽然一般，可世界观和剧情依然保持系列的优秀传统。游戏没有最终BOSS，通关起来不困难。两名玩家还可以通过各自游戏里收集到的怪物卡片进行联机对战。

9月

本月新闻概要



■9月1日，PSP正式登陆欧洲大陆，欧洲玩家对这款时尚的新掌机报以了狂热回应。根据Chart Track的数据显示，PSP在英国上市当周就卖出了18.5万台，比NDS的8.7万台的首周销量高出了近10万台，成为英国史上最成功的主机首发。

■9月13日，GBA家族新成员GBM在日本上市，根据Media Create统计，截至9月18日，GBM在日本卖出了17万306台，这个成绩要好于GBASP的首发。

■东京时间9月16日10点整，TGS2005正式开幕。在展会上展出的游戏作品为552款，超过了2003年508款的纪录。参展人数达到了17万6056人，为历年最高。

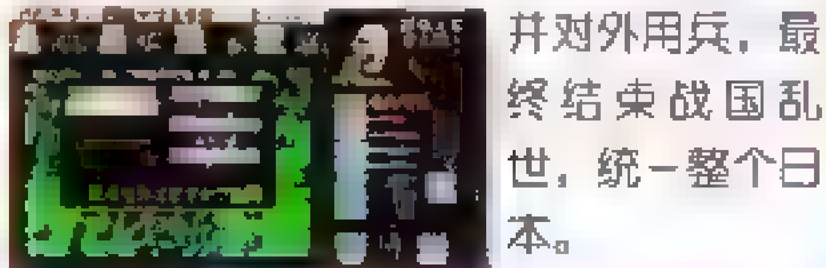
信长的野望 天翔记

信长の野望 天翔記

◆Koei◆SLG◆2005年9月1日
◆1～8人◆704KB◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



本作是系列第六作，也是被很多玩家认作是系列最优秀一作的《天翔记》的PSP移植强化版，根据PSP机能和特点作了一定的改进。游戏以1534年织田信长出生到1582年本能寺之乱后的日本战国时期纷争最为激烈的这段时期为背景，众多著名的大名武将纷纷登场，登场人数达千人以上。游戏的玩法仍然是此类SLG最正统的玩法：选择一到八名大名，进行内政治理、人才招徕以壮大国力，同时抵挡侵略并对外用兵，最终结束战国乱世，统一整个日本。



死神BLEACH 灵魂升温2

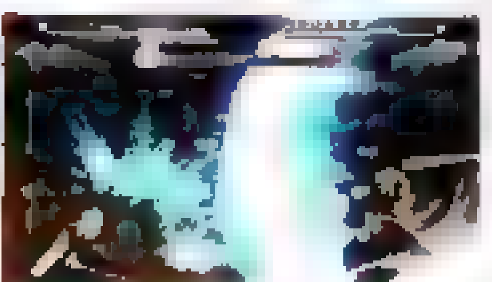
BLEACH ヒート・ザ・ソウル2



◆SCE◆FTG◆2005年9月1日
◆1～2人◆992KB◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



人气动漫改编而成的3D对战游戏第二作，游戏继承了前作优秀的操作性和良好的画面。前作中的可选人物全部登场，同时一下子新增了包括朽木白哉，四枫院夜一等五名人气角色。主要的故事模式依旧保留，玩家能够体验到6名角色的剧情，同时过场画面中将有众多的副角色登场，交代故事时是全程语音的。游戏新增了“护廷十三队入队模式”，能够让你选择一名角色进行培育，并获得各种能力。通过战斗来不断升级，最终成为死神番队的队长。



DigDug DS

ディグダグ ディギング ストライク



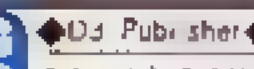
◆Namco◆ACT◆2005年9月8日
◆1～2人◆128Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



《DigDug》是Namco早期经典游戏，被国内玩家俗称为“打气”。这款NDS新作融合了系列的1代和2代，上屏显示地上画面，也就是如同2代一样的各个小岛；下屏则显示地底画面，与1代的各个舞台一样。游戏的目的是消灭小岛上的BOSS，由于BOSS不惧怕主角的任何攻击，所以主角霍利·泰藏要在地底挖掘，破坏小岛从而让BOSS掉落大海，挖掘的过程中还要不断消灭地底的敌人。游戏的画面素质并不高，而玩法也比较单调。

圣诞夜惊魂 南瓜王





◆D3 Publisher◆ACT◆2005年9月8日
◆1～4人◆64Mb◆4800日元◆全年龄
◆对应GBA专用通信对战线



根据1993年同名动画片改编的游戏，剧情完全原创，讲述骷髅主角杰克为救出自己的女友而对抗邪恶的黑老大布齐的故事。游戏的进行方式有点类似于大家熟悉的《恶魔城》，主角在迷宫一样的区域中一边打倒敌人，一边收集道具，发展剧情。随着冒险的深入，主角的能力也会慢慢提升，比如杰克最初只有南瓜喷枪，到后期会慢慢获得蝙蝠枪、炸弹等武器，获得新的能力后便可触动机关前往新的区域。游戏手感较为生硬，攻击方式也比较单调。



洛克人DASH2 巨大的遗产

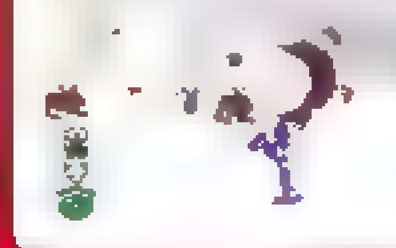
ロックマンDASH2 エピソード2 大いなる遺産



◆Capcom◆A·RPG◆2005年9月8日
◆1人◆256KB◆3800日元◆全年龄
◆无对应周边



PS上《洛克人DASH2》的复刻版。游戏的剧情接续前作，企业家谬拉建造了一艘巨型飞空艇企图进入藏有“巨大的遗产”的“禁断之地”，从而引发了一系列事件，洛克和萝尔也卷入了其中。本作的冒险舞台和前作相比更加宽广了，街道和迷宫的数量都增加了不少。主角的动作性在前作的基础上被进一步加强，新增了“抓”和“投”这两个动作，在迷宫中要灵活利用这两个动作才能解开机关。本作的敌对势力很多，每个迷宫最后的BOSS战十分有魄力。



触摸乐胜!柏青嫂宣言 RIO嘉年华

タッチde乐胜! パチスロ宣言 リオデカーニバル

推荐度

◆Tecmo◆TAB◆2005年9月8日
◆1人◆512Mb◆4800日元◆15岁以上
◆无对应周边



本游戏是Tecmo推出的柏青嫂实机"リオデカニバル"的NDS版本。实机的最大的特点就是以Tecmo精心打造的美女RIO为主题，极大地扩展了在男性玩家中的吸引力。移植到NDS版中这一特点依然得到了很好的保留。NDS版除了保留实机的内容外，还跟据掌机游戏的特点加入了大量的迷你游戏，如类似"大家来找碴"的找错模式、"black Jack"等等。当然这些小游戏也都是以RIO为主题的。当玩家完成迷你游戏后还能得到精美插画作为奖励。

任性精灵密鲁墨 恐慌的心跳回忆



推荐度



GBA

◆Konami◆AVG◆2005年9月8日
◆1-2人◆256Mb◆4800日元◆全年龄
◆对应GBA专用通信对战线



本作是一款号称"电影AVG"的游戏，分为故事模式、迷你游戏模式和鉴赏模式三种。故事模式里讲述了能够吸取人类记忆的"记忆之玉"被恶人夺走，以精灵王子密鲁墨为首的精灵们为了不让人类受到伤害，而踏上夺回这块魔玉的道路。整个过程以对话为主，风格童趣十足。在迷你游戏模式中可以通过各种迷你游戏直接跟恶人军团进行决斗。最后的鉴赏模式是本作的重头。输入密码或满足一定条件就可在该模式下观赏可爱的动画。



马里奥医生&嘭嘭方块



推荐度

GBA

◆Nintendo◆ACT◆2005年9月13日
◆1~2人◆64Mb◆2000日元◆全年龄
◆对应GBA专用通信对战线



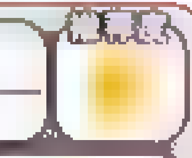
和GBM一同发售的本作收录并重制了《马里奥医生》和《嘭嘭方块》两款任天堂的经典方块游戏，前者是用相同颜色的胶囊来杀死细菌，杀死全部细菌便算过关，难度也随之提升，而随着难度的提升，细菌的数量也越来越多；《嘭嘭方块》则是将相同花色的方块三个一组地放在一起消除。两款游戏都不是简单地移植了事，画面和音乐上都有显著的加强，使得《马里奥医生》更加休闲有趣，《嘭嘭方块》则更感到轻松愉悦。



马里奥网球Advance

マリオテニスアドバンス

推荐度

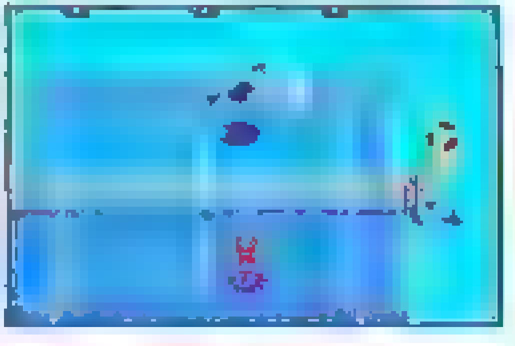


GBA

◆Nintendo◆SPG◆2005年9月13日
◆1~4人◆128Mb◆3800日元◆全年龄
◆对应GBA无线通信端子



Camelot制作的体育游戏系列，游戏在画面上和《黄金太阳》如出一辙。玩家要在游戏中扮演刚进入网球学院的新人，击败一个个对手成为最强的网球选手。想要击败对手就要不断提升自己的实力，除了进行比赛获得经验外，还可以在各种锻炼项目中进行锻炼，习得各种必杀技。这些锻炼由小游戏来表示，十分有意思。网球比赛时的手感很好，回球和吊球的判定并不严格，很容易上手，能量蓄满后能还使出十分华丽的必杀技。



世界足球 胜利十一人 无所不在

ワールドサッカーウイニングイレブン9 ユビキタスエヴォリューション



推荐度 9

PSP

◆Konami◆SPG◆2005年9月15日

◆1～2人◆1856KB◆4980日元◆全年龄

◆无对应周边



大人气的"《WE》系列"登陆PSP平台的第一作，游戏以PS2版的《WE9》为基本进行制作，画面素质完全达到了PS2版的水准。限于PSP的按键数目，游戏的操作发生了一些变化，比如在PS2版上需要用到R2键的操作在本作中大部分变为连按两下R键。游戏收录了友谊赛、俱乐部联赛、练习模式、联机对战等主要模式，比较遗憾的是没能收录系列最具魅力的"大师联赛"。最大的遗憾则是没有解说，令实况的临场感大幅降低。即使如此，游戏的神髓仍在。



宠物蛋的小店

たまごっちのプチプチおみせっち



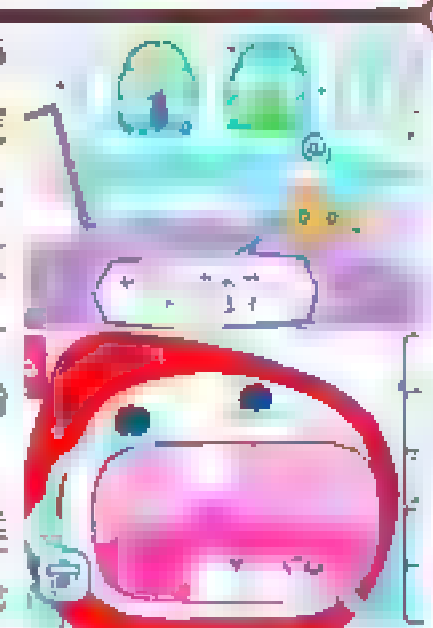
推荐度



◆Bandai◆SLG◆2005年9月15日

◆1人◆128Mb◆4800日元◆全年龄

◆无对应周边



风靡日本的便携电子宠物——《宠物蛋》在NDS上的作品。玩家要先从三位宠物鸡中选出一名同伴，然后开始经营自己的小店。游戏中小店的种类十分多，有牙医诊所，蛋糕店和温泉等等。游戏的主要目的就是将自己经营的店不断壮大。虽然本作不能培育宠物鸡了，但那些外型各异的宠物鸡依旧会在游戏中作为顾客登场。为它们服务则要利用到触摸屏，比如在牙医诊所中为病人拔牙等等。只有服务到位，让顾客满意，才能使自己店的评价提高，从而不断壮大。

攻壳机动队 狩人领域

攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX 狩人の领域

推荐度 7

PSP

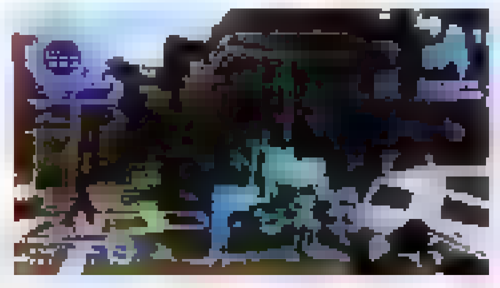
◆SCE◆FPS◆2005年9月15日

◆1～6人◆320KB◆4800日元◆12岁以上

◆无对应周边



改编自著名同名动漫，游戏的世界观与原作风格保持一致，但剧情却是100%原创。游戏采用FPS(第一人称射击)的游戏方式大大增强了游戏的战斗代入感。玩家在游戏中将操纵草薙素子、巴特等四名身怀绝技的公安9课的队员，彼此合作来完成一个又一个危险又困难的任务。而你的搭档——智能作战车的参战也使得战斗方式更为灵活。武器种类丰富，战斗场面火爆，画面不过不失。另外除了正统的剧情模式外，还能对应6人的无线LAN的联机模式。



超级机器人大战J

スーパーロボット大战J

推荐度 10

GBA

◆Banpresto◆S・RPG◆2005年9月15日

◆1人◆128Mb◆5800日元◆12岁以上

◆无对应周边



GBA晚期的《机战》作品，系统集前几作之大成，除了保留合体攻击、援护攻击等要素之外，还加入了可以自由设定战斗BGM的选项，使得系统方面更加人性化。在登场机体方面，盖塔及大批UC纪年的高达都没有在本作中出现，取而代之的则是近年大受欢迎的《机动战士高达SEED》、《全金属狂潮》以及经典老作品《宇宙骑士》。本作中依然有着极具魅力的原创主人公以及原创机体。众多隐藏要素也保证了游戏的时间。可算是GBA上的必玩之作。



逆转裁判 新生的逆转



推荐度

◆Capcom◆AVG◆2005年9月15日
◆1人◆512Mb◆4800日元◆12岁以上
◆无对应周边



本作是著名法庭战斗AVG"《逆转裁判》系列"第一作在NDS上的复刻版。当然游戏并不只是GBA版的单纯复刻，不仅加入了新的章节，将游戏的总分量扩充到了5章，还加入了针对触摸屏和麦克风的全新操作方式。虽然前4章在游戏内容上和原作没什么区别，但新加的第5章内容却非常饱满，在长度上也绝对令玩家满意。日版的本作比较值得称道的一个地方就是可以自由选择语言，玩惯了日文版的玩家们可以选择英语来体验另一种全新感觉的《逆转裁判》。

F1赛车2005 携带版

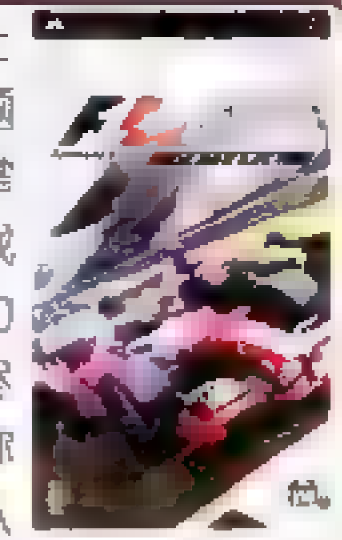
Formula One 2005 Portable



推荐度

PSP

◆SCE◆RAC◆2005年9月22日
◆1～4人◆394KB◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



作为目前为止PSP上惟一的一款以F1赛车为主题的游戏，对于那些想要在掌机上体验高品质F1赛车游戏的玩家来说还是很有吸引力的。最大的卖点自然是详尽及时地资料信息，游戏里你将可以使用所有现役F1车队的所有赛车，车队、车手的各种信息你都可以随时查阅。此外游戏还拥有一项极为诱人的功能，就是每个星期游戏的官方网站上都会根据现实中F1比赛的变化来调整游戏中的数据，你就可以通过下载这些数据来和现实比赛保持同步了。车迷兼玩家朋友们不要错过了。



太空侵略者 银河打击

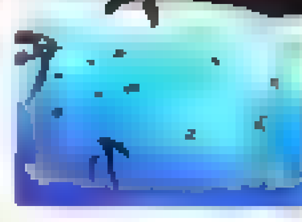


推荐度

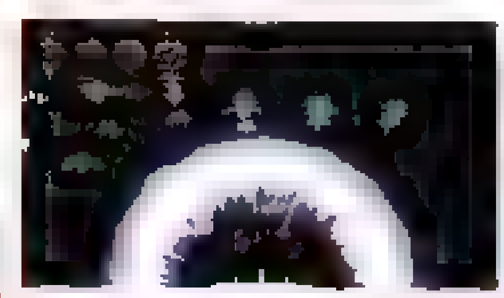
PSP

◆MMV◆STG◆2005年9月22日
◆1人◆256KB◆3800日元◆全年龄
◆无对应周边





本作虽然不是原公司Taito的正统作品，但也具有系列的明显特征，玩家要操纵战机击落来犯的宇宙侵略者。游戏的画面采用全3D形式，玩家还可以调整视点。而系统方面也融入了音乐的要素，如果根据节奏来发射子弹能产生各种特殊的效果，比如连续按下"○"键的话，自机左右的炮台会按照16分音符的节奏连续发射子弹扫射敌人，而按下"△"键，经过4拍的节奏再放开的话会发动"蓄力攻击"。不过这也只是一个噱头而已，实际游戏比较单调。

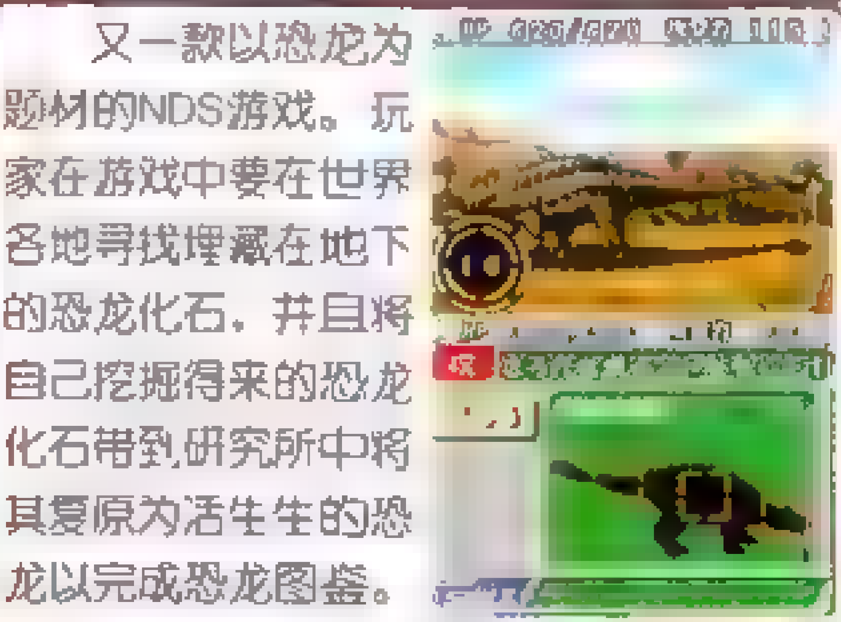


恐龙对战 恐龙冠军 最强DNA发掘大作战



推荐度

◆Taito◆ETC◆2005年9月22日
◆1～2人◆容量不详◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



又一款以恐龙为题材的NDS游戏。玩家在游戏中要在世界各地寻找埋藏在地下的恐龙化石，并且将自己挖掘得来的恐龙化石带到研究所中将其复原为活生生的恐龙以完成恐龙图鉴。并且利用NDS的无线通信机能，玩家可以用自己复原的恐龙与朋友进行对战。对战时玩家需要用触控笔在触摸屏上点击对手的恐龙以决定战斗时攻击的具体部位，同时还要在自己的恐龙身上决定防御部位。游戏中就算是种类相同的恐龙，也会在身体大小和招式方面有所差异，需要玩家反复地挑选和收集。

螺旋破碎机

スクリューブレイカー 轟振どりるれろ

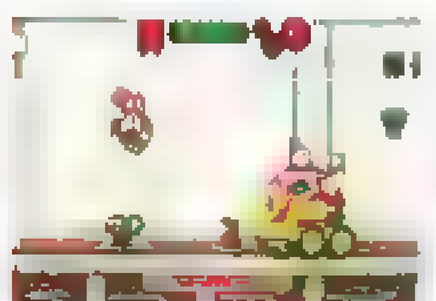
推荐度 9



◆Nintendo◆ACT◆2005年9月22日
◆1人◆64Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



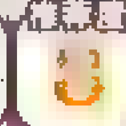
一款以螺旋、钻头为主题的原创动作游戏，玩家要扮演红钻团长的女儿克露莉，和钻头机器一起将被盗走的红色钻石找回来。游戏中的方方面面都围绕着钻头展开。利用L/R键可使出两个转向的钻击，玩家要在每个关卡中利用这两种攻击方式来破解机关，攻击杂兵和BOSS。游戏还有着水中和空中这两个特殊关卡，这里要利用螺旋桨来前进，操作方式十分特殊。游戏的隐藏要素十分丰富，在每个关卡中都隐藏着宝物，想要收集全可要下一番工夫。



高达 战争策略

ガンダム バトル タクティクス

推荐度



◆Bandai◆ACT◆2005年9月22日
◆1－4人◆576KB◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



以高达为题材的3D动作游戏，玩家要驾驶巨大的MS完成众多丰富多彩的任务。游戏一开始玩家要创建自己的原创人物，决定人物的所属、性别、能力等等。随着任务的不断深入，就能让人物的能力得到提升。除了原创人物之外，游戏中还收录了大量原著及其他游戏作品中登场的著名机师，机体方面则几乎将一年战争时期的连邦和吉翁两方的代表性机体一网打尽。本作每一个任务所需时间都不长，但数量则较多。利用PSP无线通信机能可以实现4名玩家同场竞技。



大家的软件系列 美食厨房 好吃的便当

みんなのソフトシリーズ グルメキッチン ステキなお弁当

推荐度



◆MTO◆SLG◆2005年9月22日
◆1人◆64Mb◆2980日元◆全年龄
◆无对应周边



本作是《心跳烹饪系列 美食厨房 好吃的便当》于本年度发售的廉价版，是一款以厨房为题材的模拟游戏。游戏给玩家准备了丰富的便当素材，从便当盒、主食材、副食材到点心材料一应俱全，玩家可以凭自己的想象和喜欢做出各式各样的精美便当。做出的便当不仅可以让玩家成就感十足，也可以拿到游戏中的商店卖。玩家必须做出满足客人口味的便当才能通过一个个关卡。成功卖出了便当会获得可观的评判点，可以购买新的食材继续挑战新的菜单。



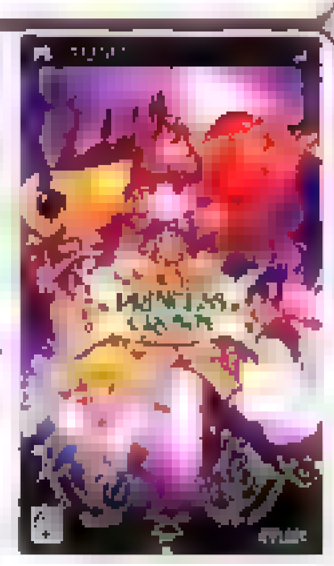
公主的皇冠

プリンセスクラウン

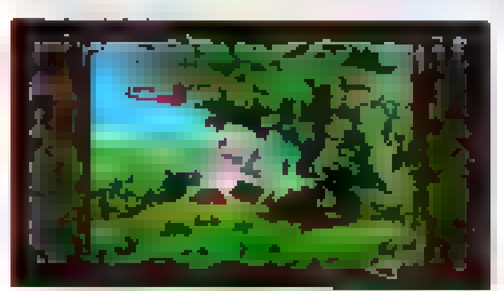
推荐度



◆Atlus◆A・RPG◆2005年9月22日
◆1人◆512KB◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



SS经典游戏的移植版，类型为A・RPG。讲述的是年轻的公主格拉多莉在母亲去世后，独自治理国家的故事。为了体验民情，她决定一个人去巡视全国。在她旅行的途中，结交了许多朋友，在这些朋友的帮助下，度过了许多难关并成功地打败了妄图摧毁世界的大魔王。游戏除了公主的剧本外有其它四个隐藏剧本，分别是骑士、海盗、魔女和公主，只有把这些隐藏剧本全打过去才会看到真正的结局。除此外游戏还增加了画廊模式，可以在这里欣赏到许多精美的插画。



大合奏！兄弟乐队 曲目追加版

大合奏！バンドブラザーズ 追加曲カートリッジ



推荐度 9

◆Nintendo◆MUG◆2005年9月26日
◆1人◆32Mb◆2800日元◆全年龄
◆无对应周边



外表像一盘GBA卡的本作是《大合奏！兄弟乐队》的曲目追加资料篇，其本身并不具备游戏卡带功能，需要将它插到NDS的GBA插槽上后和插在NDS端的《大合奏！兄弟乐队》进行联动，联动后的《大合奏》会增加31首曲子。像大家爱的《SMILY》、ORANGE RANGE的《花》、《瓦里奥制造 摸摸乐》中阿丝酱的关卡主题曲、《捕捉！触摸！耀西》中的曲子等众多的J-POP及新老游戏歌曲都收录其中，是MUG玩家不可错过之作。



NBA 街头对决

NBA ストリート SHOWDOWN



PSP
◆EA◆SPG◆2005年9月29日
◆1～4人◆250KB◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



这款游戏和你玩到的正统NBA系列有很大的差别，游戏为我们展现的是美国流行文化中的重要组成部分——街头篮球。作为街头篮球，游戏采用的3 VS 3的形式，不过既然游戏挂着NBA的头衔，NBA的各位明星大家还是可以随意使用的。与正式比赛不同，街头篮球更强调表演性，通过简单的按键组合，你就可以在游戏中使出很多匪夷所思的假动作和扣篮动作，视觉效果绝对一流。最后要说的是游戏中的小游戏非常有趣，厌倦了比赛的话可以去玩玩它们。

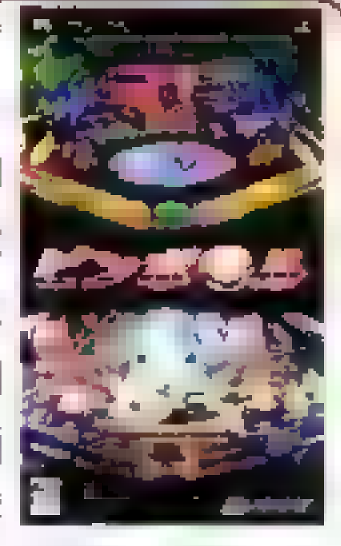


弹珠台

ピンボール



PSP
◆Hudson◆TAB◆2005年3月29日
◆1～2人◆记忆容量不定◆2800日元◆全年龄
◆无对应周边



本游戏将把PSP的16：9大屏幕画面竖立着来进行游戏，这种奇怪的操作手法却能让玩家感觉到真实的弹子机台的味道。逼真地模仿了弹珠的运动轨迹，游戏时还会有动感的音乐效果伴随。游戏具有两人对战的功能，对战时候将会有连续三个球被射出，然后看谁的三个球最先掉落底盘谁就输了。绚丽的台面变化和各种舞台效果，真实再现了弹子机的游戏趣味。另外本游戏的官方网站上面还在举行相应的游戏比赛，感兴趣的玩家可以去挑战一番哦。



电车GO！口袋版 山手线篇

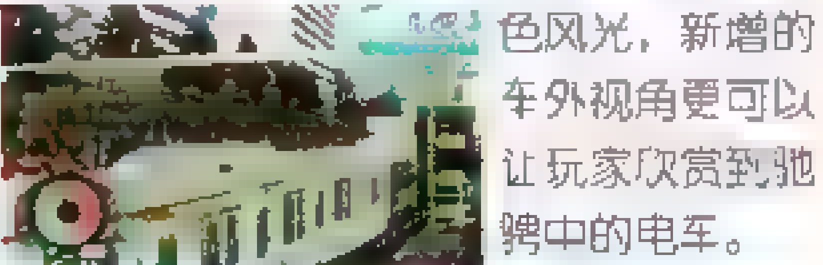
电车でGO！ポケット 山手线编



PSP
◆Taito◆SLG◆2005年9月29日
◆1人◆704KB◆3800日元◆全年龄
◆无对应周边

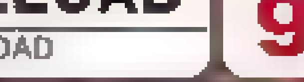


以简单大众化为卖点的著名电车模拟驾驶游戏"《电车GO》系列"在PSP上真正意义上的第一作。游戏模式上，除了有按时发车、按时到站的运转乘务外，还有正确开关车门、准确为乘客报站的车掌模式。游戏收录的是日本载客流量最大的山手线，全线29个站点及线上现役的E231等型号电车全部收录。游戏虽然不是《模拟火车+电车GO》那样的实拍画面，但全CG的场景还是完好地再现了山手线一路上的景色风光，新增的车外视角更可以让玩家欣赏到驰骋中的电车。



罪恶工具XX #RELOAD

GUILTY GEAR XX #RELOAD





PSP

◆SEGA ARC SYSTEM WORKS◆FTG◆2005年9月29日
◆1~2人◆128KB◆3800日元◆12岁以上
◆无对应周边



在街机及家用机领域受到一致好评的2D格斗游戏的PSP移植版本。原作有着2D格斗最高峰的美誉，拥有极为华丽的画面与深奥的系统。游戏中共有23名极具个性的角色可供玩家选择，在满足特定条件后还可以打开角色招式大幅变化的EX模式。作为格斗游戏，本作的系统比较鼓励进攻，独特的系统使得连续技的种类极为丰富，同时也避免了对战过程中一边倒的情况，不同水平的玩家都能从游戏中体会到爽快感。无线通信对战也使得玩家能够更为方便地切磋技艺。



触摸游戏派对

タッチゲームパーティー

◆Taito◆TAB◆2005年9月29日
◆1~4人◆128Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



本作是一款桌面游戏合集，共有7个游戏组成。分别是奥赛罗、速度、飞镖、PageOne、打鬼、找词、神经衰弱，奥赛罗即我们平时所说的黑白棋；速度的玩法类似与跑得快；飞镖是模拟体育类游戏；PageOne是纸牌游戏，虽然规则较复杂，可游戏里有详细的规则说明；打鬼需要迅速用触控笔点击屏幕中出现的鬼；找词需要按照CPU给我的标准找出词汇；神经衰弱则是记忆游戏。厂商同时还在游戏里给玩家和CPU都设计了形象鲜明的角色，增加了游戏的乐趣。

赝品画廊

ギャラリーフェイク



PSP

◆Bandai◆AVG◆2005年9月29日
◆1人◆320KB◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



根据同名动漫作品改编的游戏。原作的作者是细野不二彦，该漫画曾在1996年获得小学馆漫画赏一般部门赏，从2005年5月起正式结束在《Big Comic Spirits》上的连载。玩家在游戏中需要扮演"赝品画廊"的主人藤田玲司调查一系列与黑市有关的美术品案件。本作的游戏方式类似于《逆转裁判》，收集多种证据，游戏中发动"Break"系统就可开始揭破对手的谎言，运用各种推理找出对手语言中的破绽，同时获得更多的线索让罪犯无所遁形。



10月

本月新闻概要

■10月5日，任天堂在东京都内隆重举办了"NDS 2005年秋季展会"。在会上，社长岩田聪宣布截止9月底，NDS在日本的累计出货量已经突破了360万台。会上不仅宣布了NDS的网络服务计划即将全面启动，还势如破竹地公布了130多款即将发售的NDS新作，其中完全重制的《最终幻想Ⅲ》及坂口博信开发的S·RPG《ASH》得到了广大玩家的热切关注。



■10月17日，国内著名互动娱乐传媒公司盛大网络与全球IT及通讯产品研发及制造大厂神达电脑集团宣布，双方将联合推出全球首款掌上网络娱乐终端产品EZ Mini。

三国志VI

国志VI

推荐度



PSP
◆Koei◆SLG◆2005年10月6日
◆1-8人◆704KB◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



PSP版《三国志V》推出半年后，第六作也移植到了PSP上。和PSP前作一样，游戏不仅有漂亮的片头，厂商也根据PSP机能和特征作出了一定的修正和强化，如16：9的画面等。本作比起前作做了很大改动，内政的操作被大大简化，战斗则成为半即时战略类型。此外，本作还加强了皇帝的重要性，使"挟天子以令诸侯"的策略在游戏中得以实现。而直接关系到武将忠诚度的理想系统的加入，无疑是对系列一直以来靠封赏提高下属忠诚度的拢络人心方式进行了一次彻底的改变。



超级火枪英雄

ガンスタースーパーヒーローズ

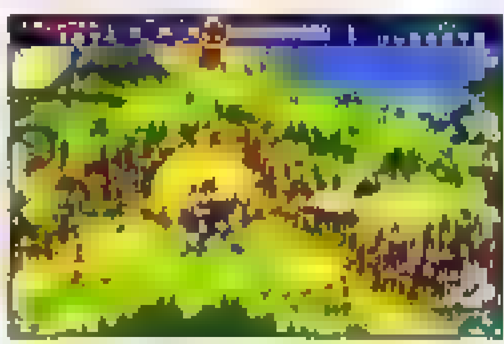
推荐度



GBA
◆SEGA Treasure◆ACT◆2005年10月6日
◆1人◆64Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



十年前MD经典动作射击游戏在GBA上推出的新作，玩家要在RED与BLUE两位战士中任选一人展开与企图复活邪神的邪恶军事组织帝月展开斗争。游戏以横版过关的形式展开。主人公除了可以使用手中的枪械攻击敌人外，还能使出各种格斗攻击与强化射击。游戏操作感极为流畅，同时场面也极为火爆，是一款略带有怀旧风格的动作射击游戏精品。值得一提的是本作中有大量的富有创意的版面设计。两名主人公的剧情流程也略有不同。



大家的软件系列 可爱的仓鼠

みんなのソフトシリーズ かわいいハムスター

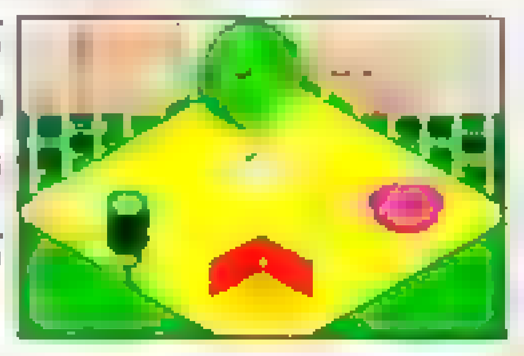
推荐度



GBA
◆MTO◆SLG◆2005年10月6日
◆1-2人◆32Mb◆2980日元◆全年龄
◆无对应周边



依然是MTO发售的宠物题材廉价版，本作在2001年10月26日发售的第一版其实是该厂宠物育成游戏的开山祖师。与之前发售的《大家的软件系列 可爱的小猫》廉价版不同，本作玩家需要关照的对象是仓鼠。游戏中一共有5个品种的仓鼠供选择，玩家需要给仓鼠准备窝、玩具和食物等道具，以便仓鼠可以活泼健康地成长。虽然是一款GBA游戏，本作中的视点可以自由回转，了解仓鼠的生活环境，也可将各种道具布置到想要的位置，观察仓鼠嬉戏玩耍。



游戏王 对战怪兽GX 目标是决斗之王！

遊戯王デュエルモンスターズGX めざせデュエルキング

推荐度



GBA
◆Konami◆TAB◆2005年10月13日
◆1-2人◆256Mb◆4980日元◆全年龄
◆对应GBA专用通信对战线



本作是由人气动画《游戏王》的后续作品《游戏王GX》改编成的，虽然故事背景和初代的《游戏王》完全不同，但对战还是采用以往的OCG规则，并新增了不少动画里的新卡片，卡组的编辑也换成了PDA系统，查看起来十分方便。游戏虽然具有一定的RPG要素，但主线流程是靠完成全32个事件来进行，完成特定的事件还会增加不少使用人物，游戏需要和众多对手决斗，最终目的是成为对战之王。而在本作中新增的谜题试练颇有难度，是个试验实力的好地方。



雾都奇谈 迷失少女

ロンドニアン・ゴシックス～迷宫のロリィタ～

推荐度

◆Mega Cyber◆A・RPG◆2005年10月13日
◆1人◆512Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



游戏是一款以探索为主题的A RPG。玩家扮演在古宅里冒险的艾莉丝，需要一路躲避各种怪物，到达下一层迷宫，进而解开之前伦敦发生的一系列的怪事。在迷宫中，玩家只要踩完该层中的魔法阵就能到达下一层，无须战斗，不过只要受到敌人的攻击，都将是致命的。为了更轻松也更有趣地通过迷宫，游戏中玩家可以找到各式衣服给艾莉丝换装，不同的服装除了样式好看满足玩家收集欲望外，也各自附带技能，比如缩小体型、获得攻击魔法等，是不可或缺的道具。

通勤一笔

通勤ヒトフデ

推荐度 7



◆Nintendo◆PUZ◆2005年10月13日
◆1人◆32Mb◆2800日元◆全年龄
◆对应GBA专用通信对战线

本作是DS游戏《直感一笔》的续作，游戏的基本玩法和前作相同，游戏共有3大模式：练习模式、关卡模式和时间模式。关卡模式中又分为每日一笔和图签模式，每日一笔模式里共有365关，一天玩一关正好一年的时间。而图签模式里的关卡来自于各种动植物的外形，里面的关卡由每日一笔模式的深入会越来越多，当把图签模式打穿后会追加最高难度的8个隐藏关卡。而时间模式比较特别，以过关的时间来决定成绩的好坏，是玩家试验自己实力的最好地方。





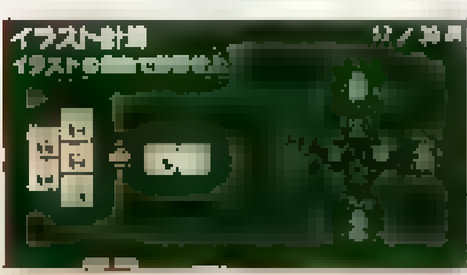
[illegible]

推荐度

◆SEGA◆ETC◆2005年10月20日
◆1人◆544KB◆2800日元◆全年龄
◆无对应周边



与NDS版的一样，PSP版也是由日本东北大学川岛隆太教授监修的。游戏的内容基本上都是一些问题的集合，通过这些问题来锻炼玩家大脑的思维"活性"。游戏主要包括训练模式和挑战模式，在训练模式中能进行针对性地训练，题目基本上都是4选1的选择题，玩家要根据出现的问题，通过PSP的×○□△四个按键选择正确的答案。而在挑战模式中，玩家要接受日本各地区的问题测试，最终目标当然是制霸全国。与NDS版相比，游戏最大的不足就是操作的不便。



为你而生

赤ちゃんはどこから来るの？

推荐度 9

◆SEGA◆ACT◆2005年10月20日
◆1~4人◆1Gb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



跟随NDS首发的啼笑游戏《为你而死》的续作。在游戏的主要结构上与前作基本没什么区别，依然是众多小游戏的合集，不过在难度方面比起前作来更加低一些。游戏的主题依然是"爱"，不过在内容的诠释上更加高明，引入了第三者的设定让剧情更加饱满。小游戏的设计非常巧妙，不仅利用到了NDS的独特机能，有的游戏还必须把NDS颠倒过来才能玩，给人的印象十分深刻。有些必须联机才会出现的关卡设计得也很独到。在收集要素方面，本作也一如既往的丰富。



口袋妖怪方块

ポケモントローゼ

◆Nintendo Genius Sonority Inc ◆PUZ◆2005年10月20日
◆1～2人◆128Mb◆3800日元◆全年龄
◆无对应周边



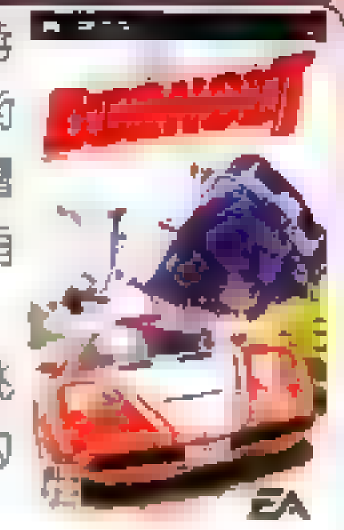
将落下的口袋妖怪方块调整位置，让相同的四个方块横着连成一排或竖着连成一列使之消除，并在有效时间内将更少的相同方块连在一起造成连锁消除。"《口袋妖怪》系列"一直强调的收集要素在本作中也有是重要要素，将新出现的口袋妖怪方块消除后，便可将之加入图鉴，除了普通妖怪，游戏中还有大量的隐藏妖怪。游戏有冒险、对战等多种模式。冒险模式相当于故事模式，玩家先要挑战已有的关卡，随着关卡的完成，就会有新的关卡出现，还有激烈的BOSS战呢。



火爆狂飙

バーンアウト レジェンド

◆EA Criterion Games◆RAC◆2005年10月20日
◆1人◆704KB◆4800日元◆12岁以上
◆无对应周边



非常另类的赛车游戏，飙车的主要目的是把街上其他车给撞毁，连氮气槽的积蓄和增长都和撞车有关。游戏的模式十分丰富，既有大众化的普通模式和挑战模式，也有完全以撞车为目的的追逐模式和愤怒模式，更有专门在交通繁忙路段制造事故的撞车模式。游戏登场的车的种类也如模式一样丰富，从普通的改装车、跑车，直到大巴、消防车、F1甚至三轮摩托。虽然听起来本作是个可以抛去顾虑一路冲撞的游戏，但实际上，无论撞车还是制造事故，都需要熟练的操作技巧。



研修医 天堂独太2 生命的天平

研修医 天堂独太2～命の天秤～

◆Spike◆AVG◆2005年10月20日
◆1人◆256Mb◆4800日元◆12岁以上
◆无对应周边

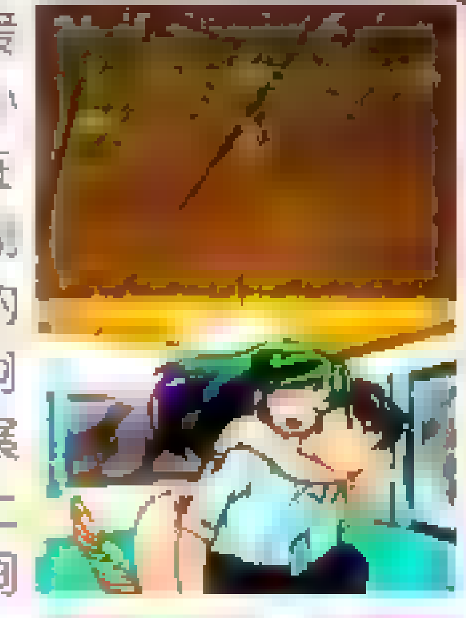


在前作登场近年后，《研修医 天堂独太》的续作《生命的天平》也登场了。游戏的主人公依旧是大家所熟悉的实习医生天堂独太，在前作中登场的角色在本作中基本上都会依次登场，让老玩家大呼感动。比起前作，本作的游戏舞台更加宽阔，有两章内容都是在南方小岛上发生的，带给了玩家新的感觉。游戏最大的进化点是手术的设计，不仅分量比前作扩展了数倍，在设计的精妙程度上也高出了不少。在游戏过程中偶尔会穿插一些非常生活化的迷你游戏，十分有意思。

福星小子 无尽夏日

うる星やつら エンドレスサマー

◆MMV◆AVG◆2005年10月20日
◆1人◆512Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



以著名的恋爱喜剧类漫画《福星小子》改编的游戏。在游戏中玩家要控制诸星当在一个月的时间里与拉姆、阿忍、龙之介等发展关系。每天的早上10点到晚上9点之间玩家都需要在友引市内四处走动，触发各种各样的事件，当在地图上看到女孩子们时，就可以与她们对话提升好感度，此外也有一些只有在特定日期才能出现的特殊事件在等待着玩家。游戏中玩家可以用手中的触控笔对出现在触摸屏上的人物进行点击，和玩家对话的女孩子也会根据玩家点击的部位不同而做出不同的反应。

超级碧奇公主

スーパープリンセスピーチ

推荐度



◆Nintendo◆ACT◆2005年10月20日

◆1人◆256Mb◆4800日元◆全年龄

◆无对应周边



由碧奇公主为主角的冒险动作游戏。游戏中，公主要拿着神奇的伞作为武器，来解救被库巴抓走的马里奥和路易。游戏的操作简单，公主利用伞可以使出下坠攻击等各种攻击技能。游戏的特色是公主能够使用喜怒哀乐的力量来攻击敌人，破解机关。喜的力量发动后公主会旋转身体，飞上高处，怒的力量会使公主浑身冒火，哀的时候公主会哇哇大哭，而乐的力量会使公主回复HP，使用这些能力时要在下屏触摸相应的符号。只有合理利用了这些能力，才能顺利过关。

SIMPLE DS系列 Vol.4 消方块

SIMPLE DSシリーズ Vol.4 THE ブロックくずし

推荐度 9



◆D3 Publisher◆PUZ◆2005年10月27日

◆1～8人◆容量不详◆2800日元◆全年龄

◆无对应周边



D3在NDS上推出的廉价版游戏第4弹，在制作方面依然是走低成本路线。游戏的主要玩法非常简单，就是利用画面下方的板块击打球来消去画面上方的层层方块。当然，游戏中还加入了很多特殊的规则，让游戏玩起来拥有新的感觉。玩家既可以玩到不断消去上方方块的标准模式，还可以在击败BOSS以夺得高分的任务模式中展现自己的水平。在生存模式中，可以用一盘卡带实现8人联机，相互切磋自己的技术，让看似平凡的战斗更加白热化。

国夫君 热血收藏2

くにおくん 熱血コレクション2

推荐度



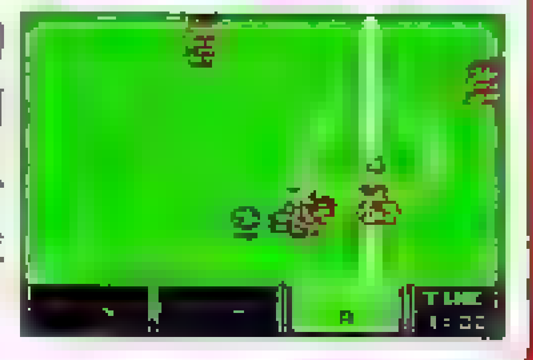
◆Atlus◆ACT◆2005年10月27日

◆1～4人◆32Mb◆4800日元◆全年龄

◆无对应周边



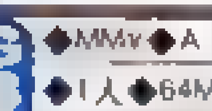
《国夫君 热血合集》系列第二弹，本作中收录的游戏为《热血行进曲》以及《热血高校躲避球部 足球篇》。在《热血行进曲》中玩家要选择一支队伍参加包括环城赛跑、无限制格斗等项目在内的校际运动会，当然这样的运动会中也少不了"《热血》系列"所特有的暴力及搞笑成分。而《热血高校躲避球部 足球篇》中玩家则要控制以国夫君为首的热血高校躲避球部代替因食物中毒而住院的足球部挑战全国的强豪。本作和前作一样为FC版本的完全移植，没有任何强化。



开拓者物语

フロンティアストーリーズ

推荐度 7



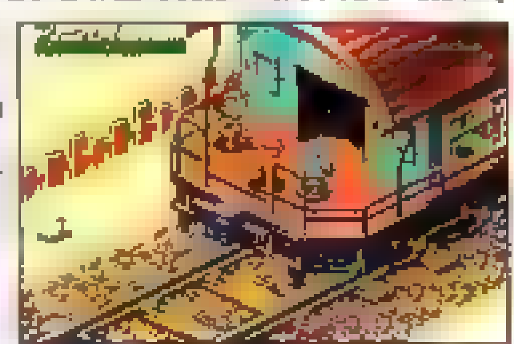
◆MMV◆A·RPG◆2005年10月27日

◆1人◆64Mb◆4800日元◆全年龄

◆无对应周边



本作是在2003年发售的《C·MA：The Enemy》日版游戏，官方给游戏定义的类型虽然是A·RPG，可本作的战略要素却使本作更像一款SLG，游戏中玩家要带领14名同伴不断地解开游戏中无处不在的迷题，闯过15大迷宫，打败一个个强敌，最终到达开拓者圣地。玩家在与怪物周旋的同时还要顾及同伴们的安全，任何一个同伴死亡都会造成游戏败北。游戏中玩家的行动还会影响到同伴的好感，使同伴对怪物的恐惧感发生变化。





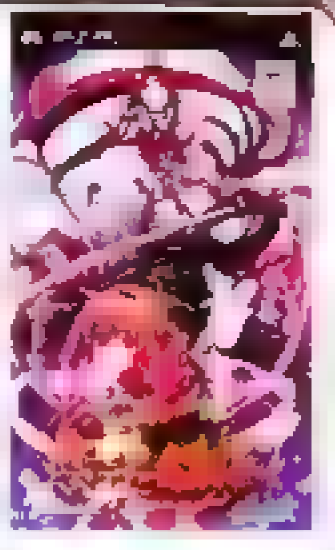
新纪幻想 SSII 无限阵营

新纪幻想 ～SSII アンリミテッドサイド～

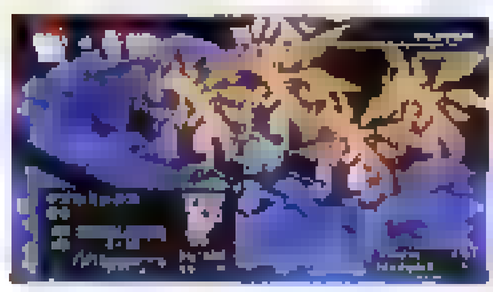
推荐度

PSP

◆Idea Factory◆S·RPG◆2005年10月27日
◆1～4人◆832KB◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



本作是PS2版《新纪幻想 圣魔战记》的移植版，是一款S·RPG。故事的舞台依然是在永无大陆。游戏讲述为了反抗魔族的大屠杀，人类开始发动反击，爆发了被后人称为"七年战争"的惨烈战役。玩家需要在王国军、魔皇军、中立军三个势力中来回切换操纵以推进游戏进程。游戏取消了人物等级的限制，人物能力可以不停地升，直到可以秒杀最终BOSS。同时，游戏也增加了一个恶魔迷宫，里面的



恶魔能力超强。除此外游戏还有道具合成、怪物捕捉等要素。



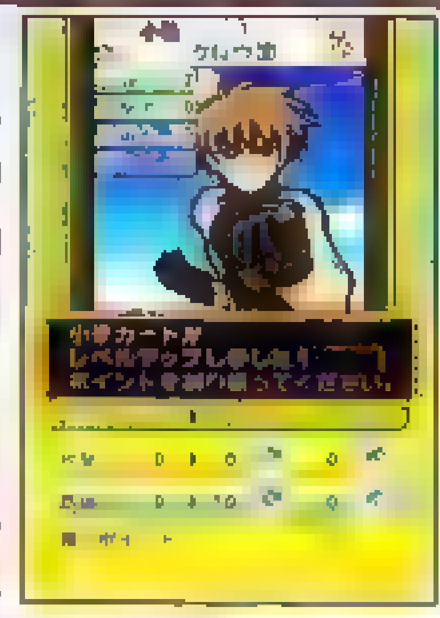
翼 编年史



ツバサクロニクル

推荐度

◆Akira◆RPG◆2005年10月27日
◆1～2人◆容量不详◆4980日元◆全年龄
◆无对应周边



本作是根据Clamp经典动漫作品《翼》改编而成的RPG游戏。游戏的剧情完全遵循动画原作，玩家需要扮演男主角小狼，在异世界中为失去记忆的女主角小樱找回散落四处的记忆碎片。本作的流程按照AVG＋RPG的形式进行，对话量很大，有一定日语基础的玩家才能看懂剧情。不过战斗跟剧情相比就稍嫌逊色，是很基本的三种属性的卡片根据点数互相克制，好在卡片是可以升级的，卡片发动的时候有动画演示，收集美仑美奂的卡片对于原作饭来说已经很感动。

11月

本月新闻概要

■PSP上备受瞩目的游戏《危机之源 最终幻想Ⅶ》的制作人北濑佳范和野村哲也在接受日本媒体采访时表示，虽然目前游戏所公布的情报甚少，但游戏的确正在顺利制作中。游戏的剧情基本上已经完成，目前正在验证战斗操作方面的内容。

■11月23日在日本发售的《欢迎来到动物之森》在发售一周内就卖了32万5466套，创下了NDS上最高的首周销售纪录，并且大幅度带动了NDS主机的销量。



摩擦 红侠乔伊

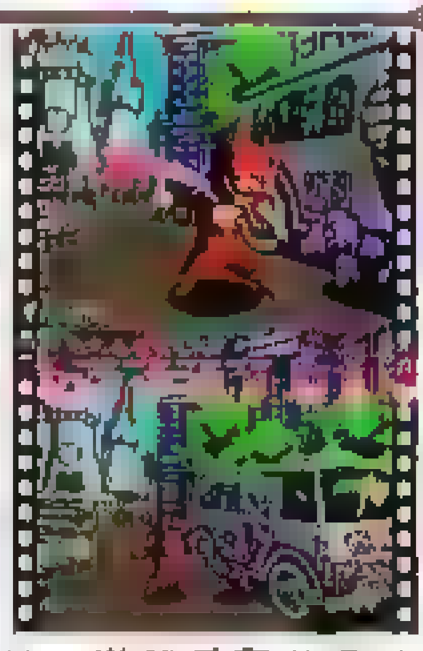
ビューティフル ジョー スクラッチ

推荐度



9

◆Capcom◆ACT◆2005年11月2日
◆1人◆512Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



《红侠乔伊》是近年来Capcom颇受好评的动作游戏系列。此次NDS上推出的《摩擦 红侠乔伊》也很好地继承了该系列操作感流畅的一贯优点。玩家在游戏中要控制乔伊一路过关斩将，夺回兰队长的胶片。游戏采用横版过关的形式展开，并在其中融入了大量的电影元素，比如乔伊发动特殊的VFX能力就可以让画面进入慢放状态，以此来躲避敌人攻击等等。随着游戏的推进，玩家还可以让乔伊学会各种全新的招式或是强化自身的各种能力。乔伊的妹妹加斯敏也会在本作中出现。

机动警察MINIPATO

机动警察パトレイバー かもぱ～くくミニパト



PSP

◆Bandai◆AVG◆2005年11月2日

◆1人◆192KB◆4800日元◆全年龄

◆无对应周边



本作改编自押井守监制的同名动画，游戏的剧情讲述的是特车二课在后藤队长的带领下粉碎一伙恐怖分子策划爆炸事件的故事。本作最为突出的地方就是那种诙谐风趣的气氛，玩家们常常可以找到观看OVA版的感觉。游戏分为两个部分，日常生活部分的游戏形式为一般的AVG，玩家必须控制泉野明替后藤队长教训不听话的队员；战斗部分则要玩家控制Labor使用各种武器来打倒敌人。本作一个比较有趣的地方就是可以进行探宝，其中可以获得一些收入和机体的配件。



众乐乐大全

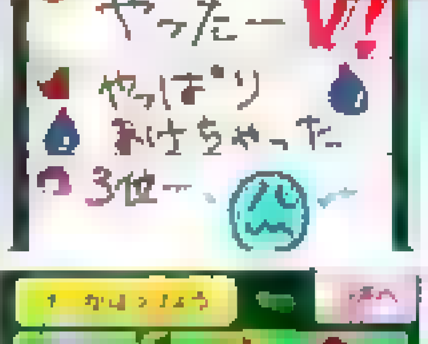
これでもアソビ大全

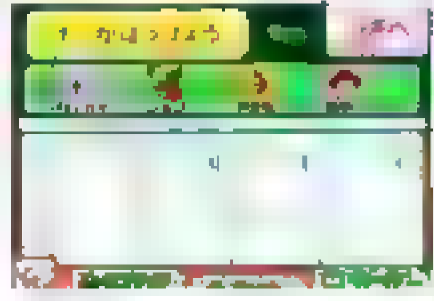
NDS

◆Nintendo◆TAB◆2005年11月3日

◆1～8人◆64Mb◆3800日元◆全年龄

◆无对应周边





本作依然是一款小游戏的合集，不过游戏的数量达到了42种之多！游戏类型包括"轻松牌类"、"成人牌类"、"策略牌类"、"和风游戏"、"棋类游戏"、"五花八门"、"运动游戏"7种，大部分是轻松休闲的游戏，当然也有像国际象棋这种要求较高的。大部分游戏中国玩家都没有玩过，不过游戏中依然有非常详细的规则说明。打过游戏中的拉力模式可以开启隐藏游戏，此外游戏挑战模式中的大量难题可以获得更多的隐藏要素，如增加头像、改编颜色等等。游戏最多可以8人同乐。

神奇！七星宇宙海贼

みらくる!はんぞう 7つの星の宇宙海賊



GBA

◆A[illegible]◆A[illegible]◆2005年11月3日

◆[illegible]人◆64Mb◆3800日元◆全年龄

◆无对应周边



本作中玩家要扮演者宇宙警察官，在宇宙中的"大行星中寻找着宇宙海贼并将他们一一逮捕，游戏属于A RPG类型，玩家要先得到宇宙海贼的藏身地点的资料，可以购买道具来使通关更加简便。到目的地后就是横版过关的ACT类型，游戏总共有7大关卡，每关的关底都有一个宇宙海贼的组织头目在等候着玩家的到来，游戏一开始只有几个场景可以去，随着被玩家逮捕的宇宙海贼的增加，能去的地区也就越多。



成人高尔夫DS

大人のDSゴルフ

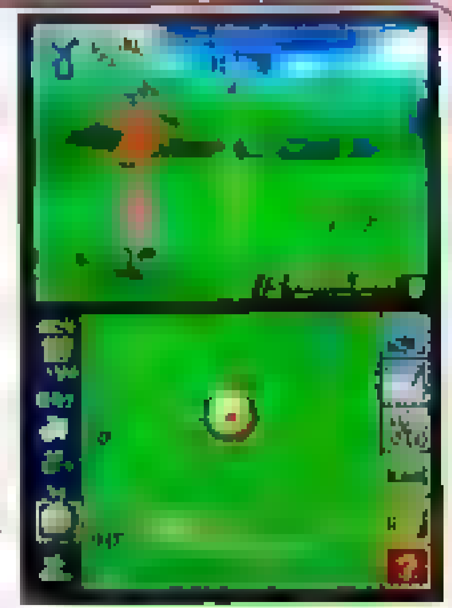
NDS

◆Nintendo◆SPG◆2005年11月1[illegible]日

◆1～4人◆容量不详◆4800日元◆全年龄

◆无对应周边





本作是NDS上一款非常专业的高尔夫游戏，游戏非常充分地利用了NDS的双屏和触摸功能。上屏显示人物和比赛画面，下屏则用来调整击球时的各种设定，并用触控笔代替球杆来击球。游戏虽然在画面表现上并不突出，但是丰富的模式却弥补了这个先天不足。游戏中的角色可以自行进行设定，玩家可以根据自己的喜好对角色进行调整。另外，在操作上，游戏还根据玩家的习惯，分成了纵向击球和横向击球两种，十分体贴。本作最多支持4人同时游戏，多人游玩将体验到新的乐趣。



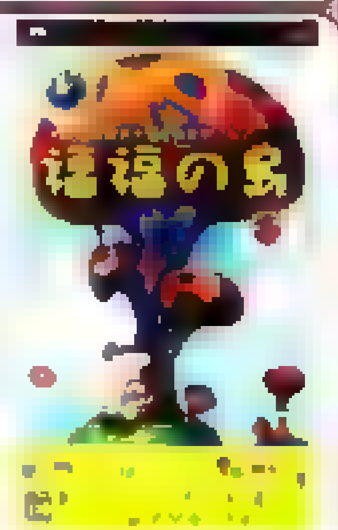
福福之岛

福福の岛

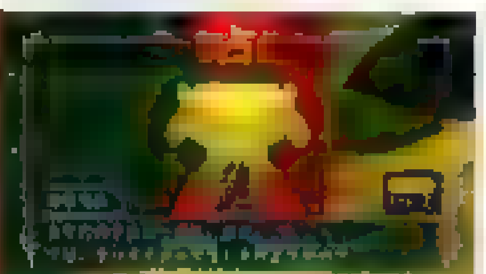


PSP

◆SCEJ◆AVG◆2005年11月10日
◆1人◆672KB◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



由日本的怪才艺术家森川幸人开发的一款原创作品。在游戏开始时，玩家必须输入自己的真实资料，正式进入游戏后，大家便可以来到一个神秘的小岛，开始一段不平凡的生活。小岛分为多个区域，玩家必须找到相应的贤者之像安放在台座上才可以打开新的区域。游戏采用了真实时间制，白天和晚上看到的是不同的景象。岛上的居民非常多，他们有的会对你当日的运势进行占卜、有的会和你玩一些迷你游戏，还有的会告诉你一些生活中的小常识，让游戏变得非常生活化。



桌面游戏之魂

テーブルゲームスピリッツ

◆Tasuke◆TAB◆2005年11月10日
◆1人◆容量不详◆2800日元◆全年龄
◆无对应周边



本作是一款桌面游戏合集。包含了将棋、麻将、二人花牌、三人花牌、蜘蛛牌、打砖块、"七"接龙、速度"七"接龙、神经衰弱、奥赛罗、一角取、大富豪等11种轻松桌面游戏。本作中的游戏尽管简单，不过大都成人向。游戏的操作依靠触控笔来完成，很直观。值得一提的是，该游戏可以通过移动电话跟厂商实行互动，可以得到秘密的认证密码，接着在游戏的选择菜单画面里输入L、R、左、右、Y、X后，就能进入密码输入画面，将之前得到的认证密码输入就能获得奖励。

漫画家成长物语



まんが家デビュー物語DS～あこがれ！まんが家育成ゲーム～

◆TDK CORE◆AVG◆2005年11月10日
◆1～2人◆容量不详◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



本作是一款育成类AVG。玩家需要让游戏中的一位憧憬成为漫画家的[redacted]间成长为一名真正的漫画家。在游戏中，玩家会遇到一系列的事件，通过玩20个左右的迷你游戏获得漫画工具，就可以画出各种画鉴赏。在培养女主角绘画的过程中，一些重要的情报会被收集在漫画辞典里，可以随时查阅。而游戏中的漫画占卜也是一大特色。游戏拥有6种不同的结局，女主角有可能成为漫画家，也有可能成为编辑或者其他职业，根据玩家的行动决定。



金色的琴弦

金色のコルダ

PSP

◆Koei◆SLG◆2005年11月10日
◆1人◆576KB◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



移植自同名PC游戏的女性向恋爱作品。舞台是音乐学校星奏学园，因此游戏中除了恋爱就是与各个世界名曲打交道。玩家需要不断地寻找各个音乐精灵来提升自己的音乐水平，最后通过演奏打动游戏中角色。本作可以追求的男性角色有7名，而且玩家还可以与2名女性妖精莉完成友情结局，因此一共可以攻略的角色多达10名。PSP版中加入了许多原创剧情事件，以及可以自由观赏事件的"回忆时间"模式、欣赏BGM的"回忆演奏"模式和妖精莉莉的"音乐谜题"



Talkman

Talkman



PSP

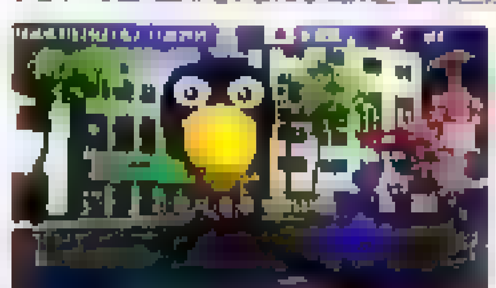
◆SCE ◆ETC ◆2005年11月17日

◆1人 ◆384KB ◆5800日元 ◆全年龄

◆对应PSP专用麦克风



PSP上第一款对应麦克风的软件。软件中的主角麦克斯将会用它标准的口音为你翻译中、日、英、韩四种语言中的简单语句。软件中为大家准备了包括购物、观光、住宿、运动、交通等在内的28个情景对话场合，可以为不懂外语的玩家在出国旅游时提供一定的方便。除了翻译对话外，软件中还收录了发音游戏和听力游戏两个附加模式来，练玩家对外语的听说能力，把它们完成后还会追加两个迷你游戏。



软件中还搭载了闹钟和各国单位转换功能，显得十分体贴。

口袋妖怪不可思议的迷宫 赤之救助队

ポケモン不思议のダンジョン 赤の救助队



9

GBA

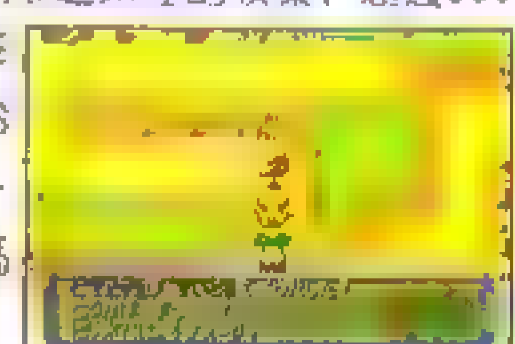
◆Nintendo ◆RPG ◆2005年11月17日

◆1～4人 ◆256Mb ◆4800日元 ◆全年龄

◆对应GBA专用通信对战线



一款结合了《口袋妖怪》和《不可思议迷宫》系统的游戏，讲述了身为精灵训练员的主角某天突然变成了一只口袋妖怪，来到口袋妖怪的世界而发生的冒险故事。游戏的核心系统属于传统的的"不可思议迷宫"类型，每次进入迷宫，迷宫的构造都不一样，迷宫中的战斗采用回合制，敌我直接在地图上交替行动。由于融合了《口袋》的要素，游戏最大的卖点仍然是妖怪的收集，超过380多只妖怪登场阵容可满足FANS的收集欲，是一款耐玩度相当高的作品。



口袋妖怪不可思议的迷宫 青之救助队

ポケモン不思议のダンジョン 青の救助队

9



◆Nintendo ◆RPG ◆2005年11月17日

◆1～4人 ◆256Mb ◆4800日元 ◆全年龄

◆对应GBA专用通信对战线



与GBA版《赤之救助队》同时推出的《口袋妖怪不可思议的迷宫》NDS版本，游戏的内容与《赤》完全相同，而画面和音乐也并没有提高，不过借助NDS的双屏，游戏可显示更多的信息，比如在迷宫中上屏可显示迷宫地图、队伍资料等内容，所以方便不少。另外在操作方式，本作对应触摸屏操作，玩家可利用触控笔控制主角攻击、移动，或打开菜单，不过这样的操作方式其实还不如按键操作方便。相比于GBA版，游戏中的一些妖怪收集方法有了细微变化。

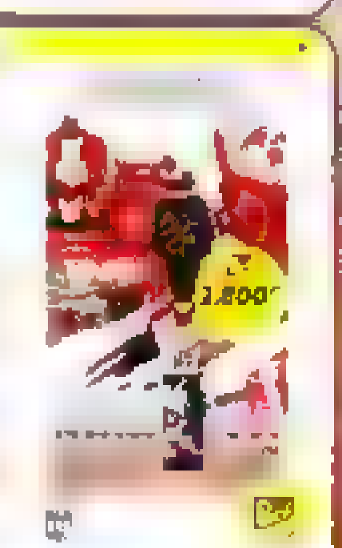
装甲核心 方程式前线 国际版

PSP

◆FromSoftware ◆ACT ◆2005年11月17日

◆1～2人 ◆450KB ◆2800日元 ◆全年龄

◆无对应周边



本作是2004年12月随PSP首发的《装甲核心 方程式前线》的廉价版，但本作并不是原封不动地将原作拿来低价发售，而是加入了新的要素，最大的改进就是加入了手动控制机体的功能，这么一来，"《装甲核心》系列"的精髓就在这款廉价版作品中再现。战斗时，机体的移动、突进、射击、格斗等动作全都要玩家手动操作，虽然操作略显复杂，但也正是硬派玩家所喜欢的。游戏还加入了前作没有的联机对战机能，方便玩家之间对决。应该说本作才是游戏的完全形态。



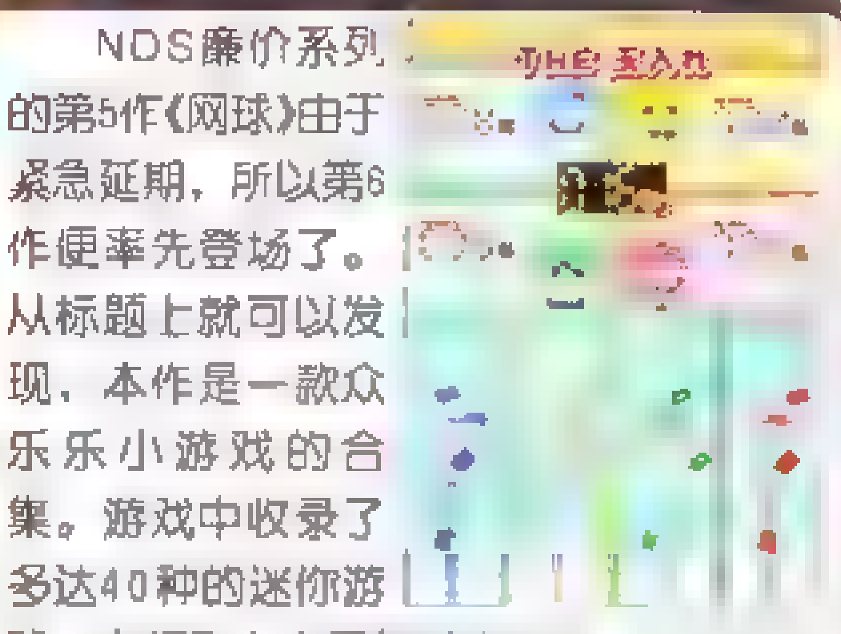


SIMPLE DS系列 Vol.6 聚会游戏

SIMPLE DSシリーズ Vol.6 THE パーティーゲーム



◆D3 Publisher◆ETC◆2005年11月23日
◆1～4人◆128Mb◆2800日元◆全年龄
◆无对应周边



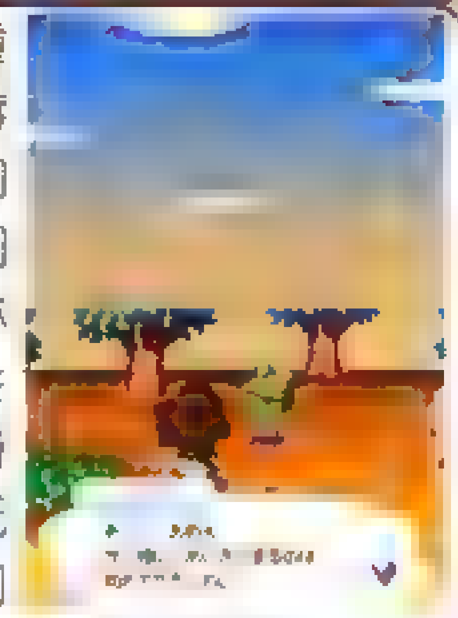
NDS廉价系列的第5作《网球》由于紧急延期，所以第6作便率先登场了。从标题上就可以发现，本作是一款众乐乐小游戏的合集。游戏中收录了多达40种的迷你游戏，在规则上主要包括连打系、记忆系以及技术系等等。游戏的类型一般都是在生活中经常可以见到的，包括体育竞技、棋类、捉金鱼等等，而且一般都对应触控笔的操作，玩起来很有亲切感。利用NDS的无线通信功能，如果能够凑齐4名同伴，就可以进行在一起互相切磋，真正达到"聚会"的目的。

欢迎来到动物之森

おいでよ どうぶつの森

推荐度 9

◆Nintendo◆AVG◆2005年11月23日
◆1～4人◆256Mb◆4800日元◆全年龄
◆对应任天堂Wi-Fi连接器



一款非常注重交流的游戏。在游戏中，玩家必须和众多小动物们共同居住在一片森林中，享受悠闲的生活。游戏中没有特别明确的目的，玩家既可以和动物们聊天、又可以赚钱装点自己的小屋，是一款非常自由且内容十分丰富的作品。NDS版的本作加入了体贴的触摸式操作，让操作更加直观体贴。游戏中的动物十分多，每个动物的性格都非常鲜明，与它们的对话内容也设计得很巧妙。通过网络，玩家还可以邀请别的玩家到自己的森林来参观共同游戏，给人以齐乐融融的感觉。



洛克EXE6 电脑兽古雷伽/法路萨

ロックマンエグゼ6 電脳獣グレイガ/ファルザー

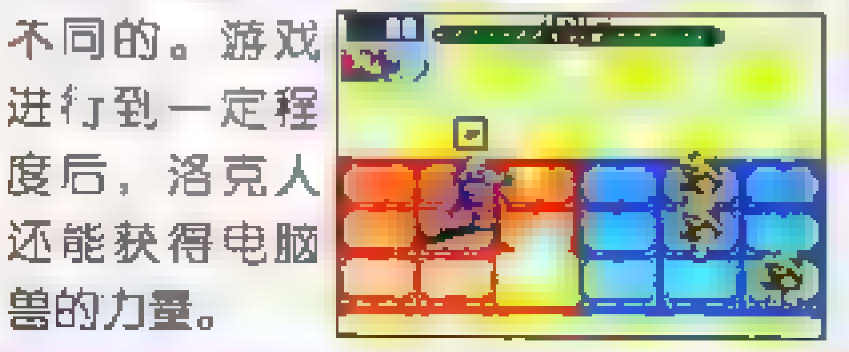
推荐度 9

GBA

◆Capcom◆A・RPG◆2005年11月23日
◆1人◆64Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



"《洛克人EXE》系列"的第6作，依然采用在18个方格内使用芯片的战斗系统。在本作最初，我们的主角光热斗搬到了才叶市。因此本作在人物和故事上都变化很大。热斗将在游戏中协同同伴消灭威胁整个网络世界的电脑兽。本作在系统上做了很大的革新，本作中可使用交互融合，代替了原先的魂融合来在战斗中使用同伴的力量。两个版中结识的同伴是完全不同的。游戏进行到一定程度后，洛克人还能获得电脑兽的力量。





牧场物语 中秋之月 男生女生版

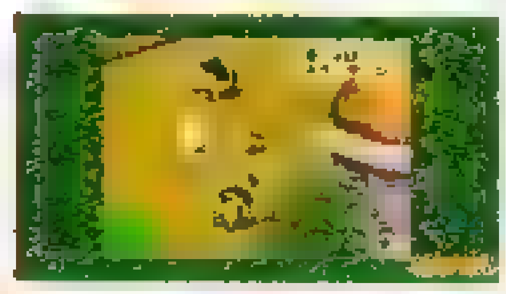
牧场物語 ハーベストムーン ボーイ&ガール

PSP

◆MMV◆SLG◆2005年11月23日
◆1人◆256KB◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



本作为PS版《牧场物语 中秋之月》的移植版，将男生版和女生版合并到了一起。游戏的画面和PS版完全一样，通过设置可选择4：3和16：9这两种画面比例。游戏的主要内容就是通过自己的努力，使即将荒废的牧场繁荣起来。玩家要在牧场里耕种各种作物，饲养鸡牛羊等动物，还可以去矿场挖矿。和牧场所在的小镇里的村民搞好关系也是游戏的主要内容之一，要多多送自己种植出的作物给他们。



游戏里有女友的设定，达到一定条件后还能结婚。

七田氏训练 右脑锻炼 瞬间胜负！记忆力 判断力 集中力

七田式トレーニング 右脑鍛錬ウノタノDS 瞬の勝負 记忆力

推荐度 7

◆Interchannel◆TAB◆2005年11月23日
◆1人◆容量不详◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边

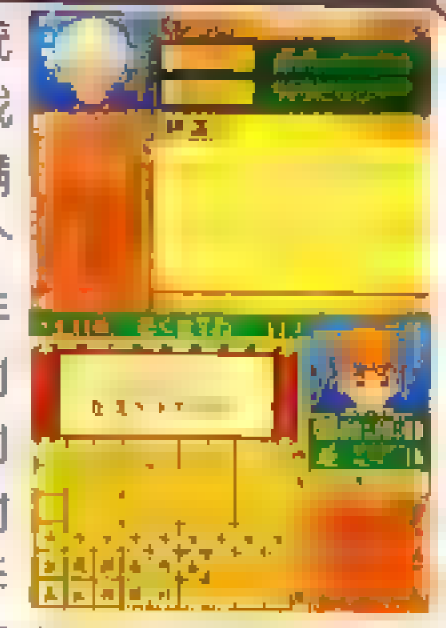


"《七田式训练 右脑锻炼 瞬间胜负》系列"的二连弹，各自售价都是4800日元。游戏以锻炼脑子为口号，以"七田氏右脑活性法"为理论指导，在短时间内给玩家输入大量的图片或文字信息，融进一些和《瓦里奥制造》颇为类似的小游戏来训练玩家的记忆力。三款游戏游戏各自收录了5款小游戏，每关有20个小题目构成，每天玩一次，据说对人的右脑开发很有帮助。在故事模式中，玩家需要解开4个不同难度的解谜来找回机器人的部件，以拯救这个濒死的机器人。

天晴！将棋老爷子 和我一决胜负吧



◆Success◆TAB◆2005年11月24日
◆1～2人◆容量不详◆2800日元◆全年龄
◆无对应周边

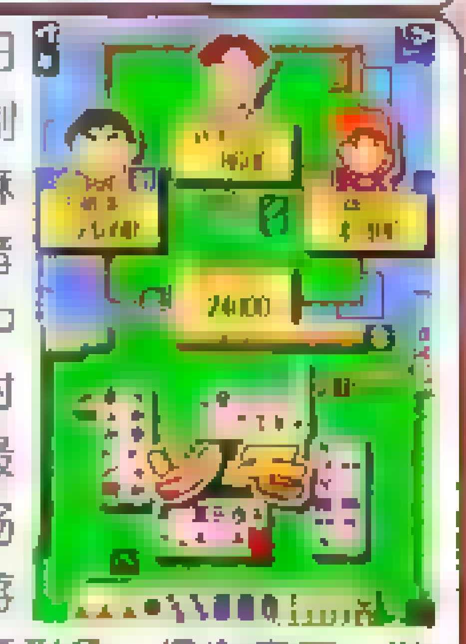


NDS上首款正统派将棋游戏，游戏中的登场人物充满卡通风格且极具个性。游戏模式也丰富多彩：在"挑战对局"中，玩家要面对从11级到初段的对手，只有战胜对手才能不断向更高级别的对手发起挑战。"自由对局"中玩家可以自由选择与自己水平相近的对手展开对局，在这里可以稳步地提升自己的水平。在"かくし将棋"中玩家则可以自由地布置棋子的位置。在这个模式中可以体会到和通常的将棋对局完全不同的乐趣。对日本将棋有研究的朋友不妨尝试一下。

日本职业麻将协会监修 成为职业麻将高手DS



◆Success◆TAB◆2005年11月24日
◆1～4人◆容量不详◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



本作是一款由日本职业麻将协会监制的麻将游戏，而且麻将协会的10名监制者都将以实名在游戏中登场来作为玩家的对手，这也许是本作最大的卖点了，而登场的这些协会成员在游戏中都有可爱的Q版形象，很有意思。游戏除了普通的自由对局模式，还包括有"牌谱分析"、"麻将问题集"、"职业测试"等3个模式，另外游戏也为玩家准备了"麻将辞典"，收录了140条基础规则解说，方便初学者上手。值得一提的是本作对应1卡4人联机，适合多人同乐。

极限滑雪 征途

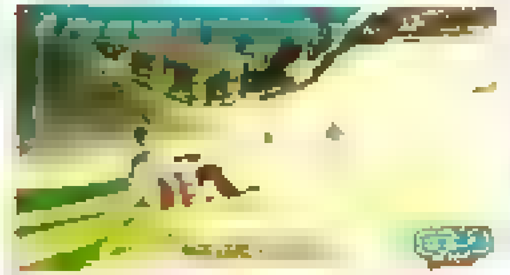
SSX On Tour

推荐度 9

PSP
◆EA◆SPG◆2005年11月24日
◆1～4人◆224KB◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



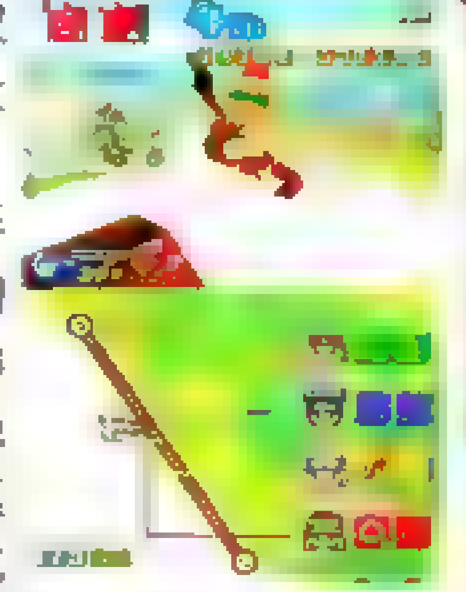
EA公司的诚意之作，PSP上不可多得的好游戏。本作的各项模式十分丰富，在"职业生涯模式"里你可以扮演一名初出茅庐的滑雪者，为了世界第一的排名而努力；而在"技巧挑战"你则需要不断挑战各种高难度的课题，当然还有"训练模式"和"自由模式"。此外游戏还对各类比赛进行了细致的分类，让玩家可以很轻松地找到自己喜欢的比赛类型。游戏的各条赛道设计得各有特色，耐玩度很高。游戏最体贴的地方就是降低了操作的难度，只需稍加练习就可以乐在其中。





滑雪小子聚会
スノボキッズ パーティ

◆Atlus◆SPG◆2005年11月24日
◆1～4人◆512Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



本作带给玩家的不光是从雪山上飞驰而下的爽快，还有与难缠的对手们展开激烈对战的刺激。玩家可以从6名极具个性的角色中选择一人，与其他3名对手展开比赛，比赛比拼的不光是到达终点的名次，还有得分。游戏中，上屏幕显示游戏画面，下屏幕显示排名状态。游戏的玩法有点类似于《马里奥赛车》，角色们可以使用必杀技或者道具来陷害对手，令比赛格外激烈。而在比赛的过程中，角色们还可以腾空做出各种夸张的花式动作，只要成功做出动作，便可令分数增加。

狂热噗哟噗哟2
ぷよぷよフィーバー2

◆SEGA◆PUZ◆2005年11月24日
◆1～2人◆300KB◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



大人气PUZ游戏《狂热噗哟噗哟》的续作。PSP版的本作在游戏画面上依然保持了清新可爱的风格，让人看了就忍不住想玩上几把。在游戏规则上，本作和前作并没有太大区别，但新加入的众多要素却让游戏更加丰富了。在角色方面，本作一次性追加了11名新角色，让可选角色达到了21名！另外，玩家不断地进行游戏还可以积累点数，这样就可以从道具屋中买取道具了，满足一定条件还可以出现稀有的隐藏道具。爽快的连锁和丰富的收集要素让本作显得十分耐玩。





超级黑巴斯 热力垂钓
スーパーブラックバス ホット ショット

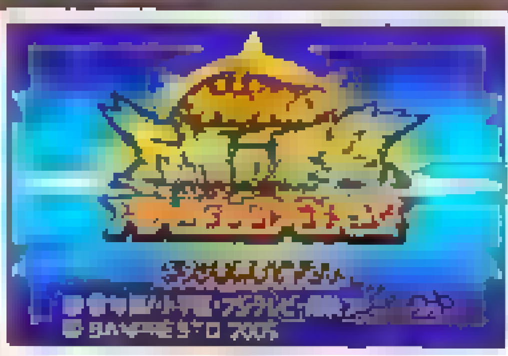
◆Star Fish◆SPG◆2005年11月24日
◆1～2人◆128Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



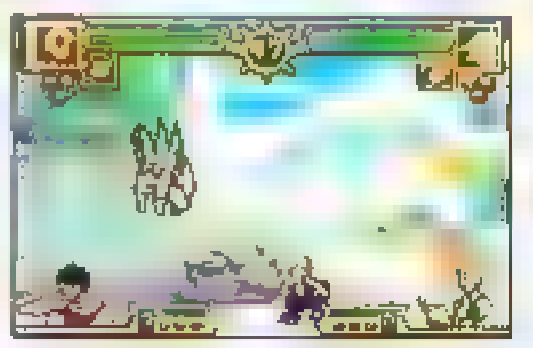
本作是著名的钓鱼题材游戏"《超级黑巴斯》系列"的NDS最新作，借助NDS的双屏幕和触摸屏等特性，游戏表现出更加接近于真实垂钓的感觉。游戏的主要操作都是在触摸屏上完成的，甩竿、引诱、拉杆、收线等动作都需要玩家在触摸屏上精确操作，相比于通常的按键操作的钓鱼游戏来感觉完全不同。游戏中垂钓湖泊包括日本的3个大湖以及美国的3个大湖，总计30个垂钓区域，场景全都是采用3D多边形来表现，突出真实感觉。喜欢钓鱼的玩家不妨试试本作。

金色卡修！友情的电击 梦幻双人竞技
金色のガッシュベル!! 友情タッグバトル

◆Banpresto◆FTG◆2005年11月24日
◆1～2人◆128Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



"《友情的电击》系列"的最新作，游戏保留了系列良好操作手感和不俗的画面。游戏的可选人物十分多，虽然前作中的角色没有全部收录，但增加了多个原作中最新篇章中的人气角色。可选人物的总数达到了18名。正如副标题，战斗的形式变为了两人组队，虽然真正出场的依旧只有一人，但可呼唤另一名角色和主人现身进行援助。连按攻击便可轻松形成连击，而简单的按键组合便能使出各种魔法。在能量满后还能使出华丽的必杀技，很适合联机对战。



大家的软件系列2980 可爱的小狗



GBA

◆MTO◆SLG◆2005年11月24日
◆1人◆32Mb◆2800日元◆全年龄
◆无对应周边



本作是MTO宠物游戏廉价版系列在今年的最后一作，是一款以小狗养成为主题的游戏。游戏最大的卖点就是可爱的画面和那些可爱的小狗，非常适合女生。玩家在游戏里要和自己的小狗做游戏，用家具来打扫房间，还可以用毛刷等道具来给小狗洗澡，这些都能增加彼此之间的好感度，当好感度到一定的时候，更可以教会小狗11种技能，游戏里还会发生些特殊事件，完成事件还能增加小狗的好感度，得到新技能，游戏的最终目的是取得大赛的冠军。



甲虫格斗 锦标赛



◆Rocket Company◆FTG◆2005年11月24日
◆1－2人◆容量不详◆3980日元◆全年龄
◆无对应周边

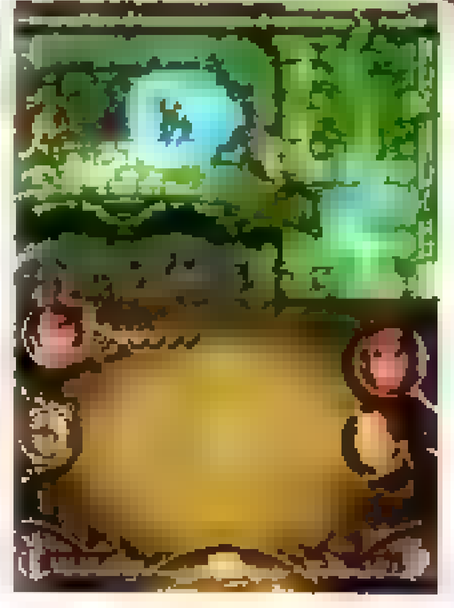


本作是一款以甲虫为题材的策略型对战游戏。游戏中的甲虫种类超过30种，并且全部以3D的形式表现，非常逼真。类似"《口袋妖怪》系列"，玩家可以代表不同的国家，收集甲虫后进行育成和战斗，享受打败对手的快乐。游戏时，上屏是全3D的对战画面，利用触控笔在下屏进行各种操作。游戏中的甲虫拥有基本技和特殊技的设定，基本技是根据甲虫的种类而固有的基本技巧；特殊技的威力很大，需要通过各种特殊方法先行入手，然后给甲虫装备方可使用。

哈利·波特与火焰杯



◆EA◆A・RPG◆2005年11月26日
◆1－2人◆512Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



本作较系列的前几作来说将强调的重点放在了队员的合作上，游戏中你虽然只能操纵一名人物，不过你的队友是时刻陪伴在你的左右的，很多情况下你都需要通过按键招呼同伴过来合力解开大的机关，如挡路的大石头之类。游戏的主要乐趣就是在于运用不同的魔法解开你行进路上的不同机关。而游戏的战斗系统则比较简单，没有什么难度，不过时而变换的游戏方式，如某些关卡游戏会变成类似于横向卷轴类的飞行游戏，还不至于让攻关的过程过于枯燥。此外，游戏中自带的小游戏也很有意思。

12月

本月新闻概要



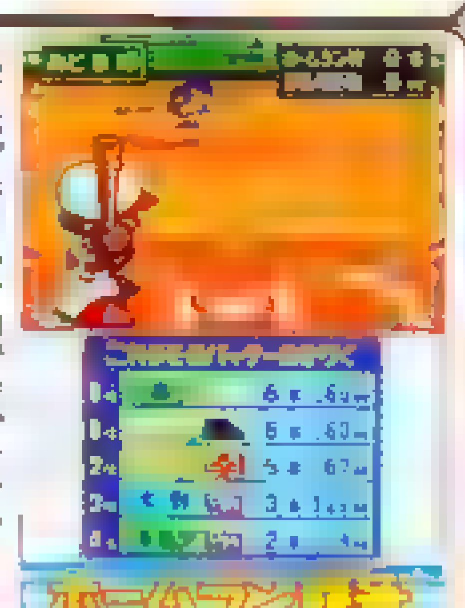
■12月26日，任天堂在东京都内举行了"Nintendo DS 触摸纪元 新作软件记者发表会"。在会上，社长岩田聪宣布NDS自2004年12月2日在日本发售已来，在日本国内的出货台数已经达到了544万台，实际销售台数也已经突破了500万台，成为日本史上普及量最快突破500万的主机。同时，岩田社长还宣布，《任天狗》、《成人脑力锻炼DS》、《轻松头脑教室》和《欢迎来到动物之森》等4款NDS软件的日本出货量均已超过了100万套。

■Namco公布了专门为NDS开发的"《传说》系列"正统续作《风雨传说》，人设为曾担任过多部《传说》作品角色设计的女画师猪股睦实。

口袋棒球8

パワプロクンポケット8

◆Capcom◆SPG◆2005年12月1日
◆1～2人◆256Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



“《口袋棒球》系列”在NDS上的正统续作。在本作的育成模式中，玩家要扮演一名特殊组织的成员，找出隐藏在球队里的生化改造人。主要育成方式没有改变，除了能通过训练和各种随机事件来增加能力外，本作还能通过学习来获得提升能力的称号。棒球比赛进行了大幅度的提升，球场被全3D化了。玩家可在上下两个屏幕，更加全面地从两个角度来观察球场。在比赛的过程中，玩家也能利用触摸屏来向球员发送命令。游戏还新增了凡田博物馆模式，可进行实时拍卖。

史莱姆总动员2 大战车与尾巴团



◆Square Enix◆A・RPG◆2005年12月1日
◆1　4人◆512Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边

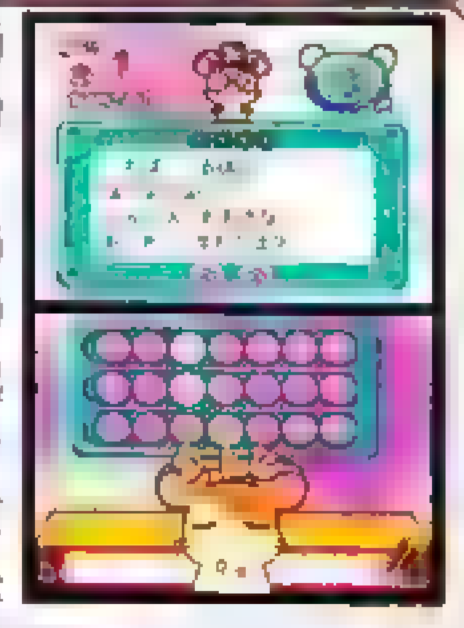


以“《DQ》系列”的人气角色史莱姆为主角的第二款作品。在游戏的主要目的上，本作和GBA版的前作一样，都是去拯救100只被尾巴团俘虏的史莱姆同伴。游戏在画面上并没有明显进化，而且在整个游戏过程中基本上完全用不到NDS的触摸功能，这一点比较令人遗憾。在新系统方面，本作加入了全新的勇车战，玩家必须收集炮弹来填装勇车，利用炮弹给敌军的大战车造成伤害后，玩家还要亲自潜入敌战车击破其中枢部位。勇车战的整体过程缺乏技巧，有些之味。

哈姆太郎 猜谜猜谜Q 云上的？城



◆Nintendo◆ETC◆2005年12月1日
◆1～8人◆容量不详◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



以著名的卡通形象“哈姆太郎”为主角的猜谜游戏。玩家要在游戏中与哈姆太郎一起想450个以上的问题发起挑战，并且在不断解谜的过程中解救出被困的哈蒂娜公主。游戏中的迷题均是厂商从玩家之中募集而来，相当有挑战性。游戏中的登场人物都非常可爱，并且场景也非常艳丽。在玩家的冒险过程中还能得到许许多多功能各异的道具，灵活运用会对冒险产生很大的帮助作用。游戏对应NDS的无线通信机能，在联机模式下可以支持最多8名玩家同时享受猜谜游戏的乐趣。

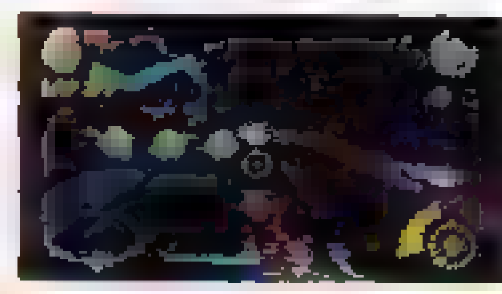
古惑狼赛车 合体世界

クラッシュ・バンディクー がっちゃんこワールド

◆VU Games◆ACT◆2005年12月1日
◆1～8人◆288KB◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



“《古惑狼》系列”在PSP上推出的最新作品。玩家要在充满梦幻及危险的巨大主题公园中展开大冒险。主人公仍然是我们熟悉的古惑狼。本作中仍然将动作成分与赛车融合在了一起。系统方面最大的特色就是在竞速过程中，玩家可以和其它赛道上的车辆进行合体，从而组合出各种具有特殊能力的全新车型，比如装备有机关枪的车辆等等。在合体之后也能够进行分离，游戏的刺激感与变化性大大增强。游戏中还有这许多任务需要玩家完成，完成任务后能得到各种新车及道具。



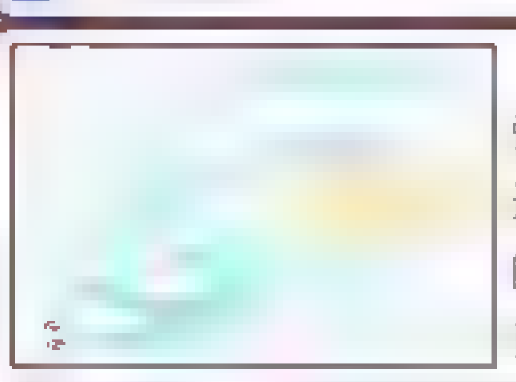
西那蒙漂浮大作战

シナモンふわふわ大作戦

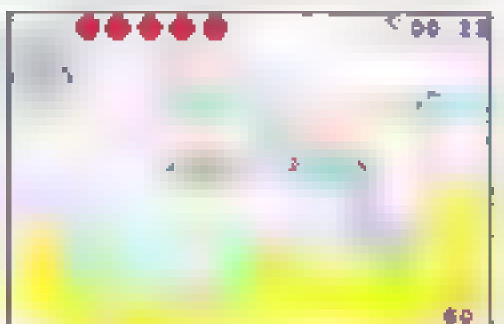
推荐度 7



◆Rocketcompany◆ACT◆2005年12月1日
◆1人◆容量不详◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



风格极为可爱的动作游戏。玩家要操纵可爱的主角西那蒙在关卡中不断躲避路上的敌人，同时收集分散在画面各处的各种美味蛋糕，平安到达终点就可以过关。除了主人公西那蒙之外，游戏中登场的其他角色也都非常可爱，让人过目难忘。游戏的背景也绘制得极富童话色彩。本游戏的主要玩家群体是女性及小孩，玩家可以在简单、普通、困难三个难度中任意选择适合自己的难度进行游戏，不会让玩家产生游戏过难的感觉。



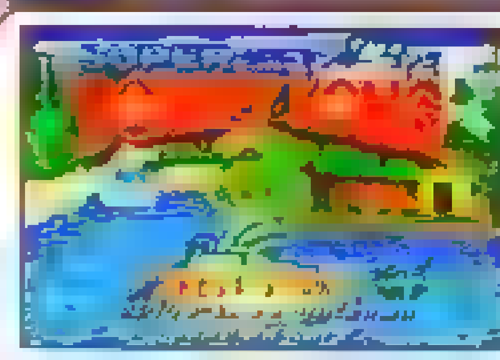
超级大金刚3

スーパードンキーコング3

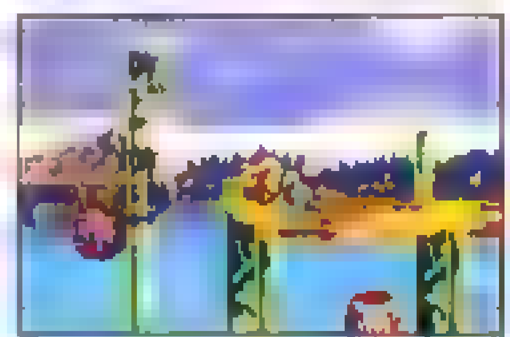
推荐度



◆Nintendo◆ACT◆2005年12月 日
◆1～4人◆128Mb◆3800日元◆全年龄
◆对应GBA专用通信对战线



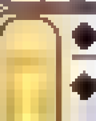
继前两作相继移植到GBA之后，超任经典系列《大金刚》的第三作也移植到GBA上。而本作并非简单地移植，不仅增加了更多的隐藏要素和迷你游戏，还增加了一大关的舞台。游戏的主角是长头发的女猩猩迪克西和身穿蓝衣服的小猩猩丁基，在游戏中，迪克西和丁基会结伴展开冒险，玩家控制一名角色时，另一名角色会跟在后面。游戏属于传统的横版卷轴动作游戏，玩家要挑战多个舞台，良好的手感和丰富的隐藏要素是游戏一大特色。



超级猴球DS

スーパーモンキーボールDS

推荐度



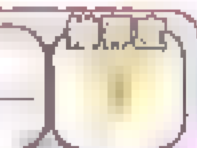
◆SEGA◆ACT◆2005年12月1日
◆1人◆512Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边

十分另类的动作游戏。玩家要从四名外形可爱的猴子中选择一位，操纵着它们推着球向终点发进。本作中的关卡数大幅度增强，总数量在100个以上。游戏的操纵方式十分特殊，玩家要用触控笔在下屏滑动球来控制猴子的走向，手感虽然不是很好，但十分真实，好像真的在滑动一个球一样。游戏中除了单人模式外，游戏还有着能够四人同时进行游戏的多人模式。有着竞速、保龄球、高尔夫等多种游戏，虽然还是操纵着猴球来进行，但给人的感觉十分另类。



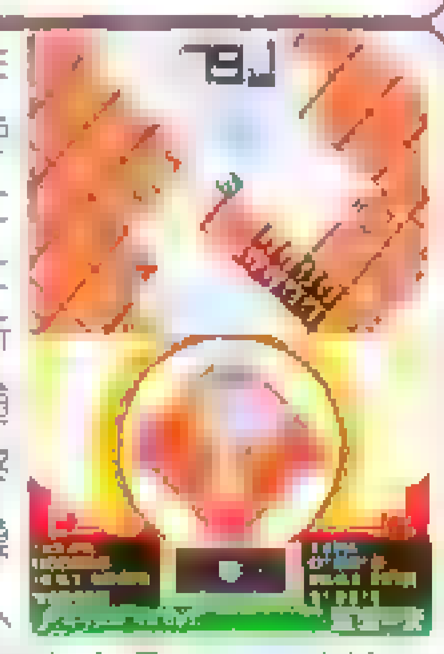
转转可球

推荐度



◆Taito◆ACT◆2005年12月1日
◆1～4人◆容量不详◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边

风格独特的动作解谜游戏，玩家要使用触控笔在触摸屏上不断点击背景画面上的通道，并通过不断地旋转背景来使通道中的球顺利地滚到终点。本作中的游戏模式非常丰富，“单人游戏”模式中玩家可以向众多的版面发起挑战，丰富的变化性非常引人入胜，并且玩家可以根据自己的水平选择4个不同的难度。“通信游戏”则充分利用了NDS的无线通信机能，支持最多4名玩家同场竞技，谁先到达终点就能取得胜利。而“编辑模式”则可以自由地设定球的形状、颜色及重量。



龙珠Z 舞空烈战



ドラゴンボールZ 舞空烈战

推荐度 3

◆Bandai◆FTG◆2005年12月1日
◆1～2人◆512Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



以大人气动漫作品《龙珠Z》为题材的格斗游戏，集合了《龙珠Z》中的众多强者。游戏已组队战的形式展开，组队时会受到DP的限制，每名角色根据强弱不同而拥有不同的D P值，在队伍的DP允许范围内玩家可以自由地决定队伍的人员组成。对战时，双方可以在宽阔的场地内自由地飞翔移动，对战场面非常火爆。游戏操作非常简单，玩家可以很容易地使出各种符合原著设定的必杀技和超比杀技，并且当特定角色组队时，还可以使出一发逆转的合体必杀。此外分支众多的剧情模式也是亮点之一。

前进！红豆面包超人DS



それいけ！アンパンマンDS

推荐度 7

◆Agatsuma Entertainment◆AVG◆2005年12月1日
◆1人◆容量不详◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



以卡通形象"红豆面包超人"为主角的冒险类游戏。游戏讲述的是喜欢捣蛋的细菌人总是败在红豆面包超人的手下，因此细菌人打算来一次彻底的反击。玩家在游戏中便要扮演红豆面包超人来解决这一次的大危机。"故事模式"是游戏的主要模式，玩家要操纵红豆面包超人不断与伙伴对话来推进剧情，并且在这其中会不断穿插迷你游戏以及充满动画片风格的各种演出。游戏中的迷你游戏都利用到了NDS的触摸屏功能。此外卡片收集等要素也使得本作有了重复游戏的价值。

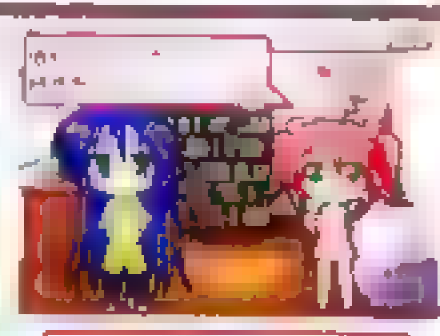
幸运之星 激萌训练



らき☆すた 萌えドリル

推荐度 7

◆角川书店◆ETC◆2005年12月1日
◆1人◆容量不详◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边





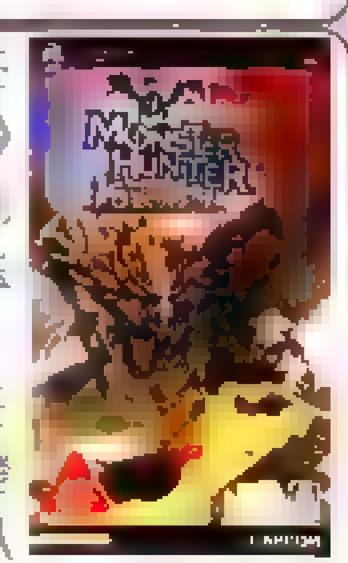
本作由美水镜的漫画《幸运之星》改编而成，让原作中可爱的女生们走到了玩家身边。游戏讲述的是一群高中女生丰富有趣的校园生活，整体人设和画风却都十分萝莉化。游戏中玩家可在多达11名的可爱女生中选择一名作为搭档，和她一起通过解答各种问题来对她进行训练，最终让她成为全校最萌的LuckyStar。作为漫画改编的AVG游戏，本作自然也有体现原作氛围的剧萌必杀特写画面和众多趣味横生的小游戏，让玩家和女孩在辛苦的训练之余也能小小的放松一下。

怪物猎人 携带版

モンスターハンターポータブル

推荐度 10

◆Capcom◆ACT◆2005年12月1日
◆1～4人◆550KB◆4800日元◆15岁以上
◆无对应周边



本作是CAPCOM在PS2上推出的《怪物猎人G》的移植版。玩家要自己创造角色，并控制该角色去接任务。任务分为讨伐、采集和捕获三种。每个任务里都会有不同的怪物登场，打败这些怪物后能从它们身上挖到好素材，可以去打造好的装备，以便能挑战更强大的怪物。游戏是纯动作类型的，没有等级概念。要想打败更强大的怪物，除了提高自己的技术外，就要靠强力装备了。本作支持局域网多人无线联机，还可以通过PSP的无线上网功能来下载新的任务。

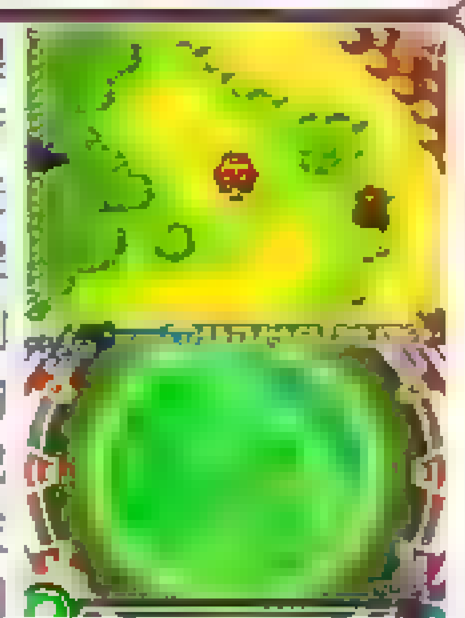


机兽新世纪DS 阿卡迪亚传说



推荐度 7

◆Tomy◆RPG◆2005年12月1日
◆1人◆128Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边

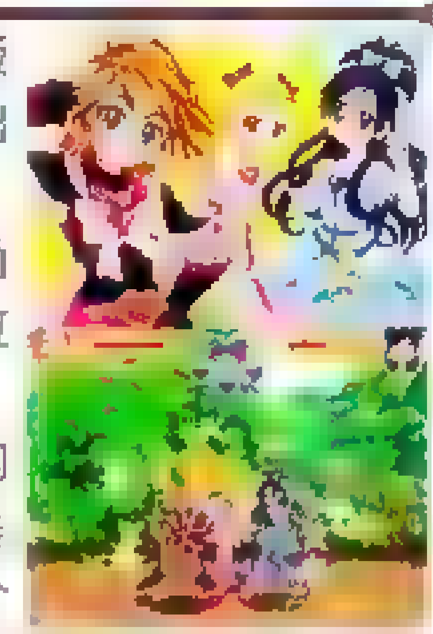


本作是一款根据动漫改编的作品，原作中机兽进化的快感依旧保留。玩家需要控制主角们驾驶不同的机兽Zoids同敌人战斗，推进剧情发展。系列新作和旧作中的众多机兽和角色都会登场，同时动画中出现的新角色也会出现。游戏的核心是新加入的雷达系统，在下屏表示。玩家通过该雷达可以发现地图上的隐藏敌人、看出各式陷阱、寻找隐藏宝箱等等。游戏中的组装系统很有吸引力，玩家在游戏过程中可以得到各种机兽Zoids的零件和资料，对机兽进行装备和能力上的强化。

美丽祭师二人组DS

推荐度 7

◆Banda◆ACT◆2005年12月1日
◆1人◆容量不详◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



游戏是GBA版《美丽祭师二人组》出现在NDS上的续作，根据经典动漫改编而来，以动漫中的三位超能力少女为主角，是横向清版式的ACT。游戏给玩家准备了简单和普通两个难度，同时可以选择搭档一同攻关。上屏是游戏各种动画、特写的播放画面，而下屏则显示游戏的攻关。游戏中的美丽祭师们可以发动变身、必杀技以及双人协力必杀技，有近似动画原作的华丽演出效果。同前作一样，游戏中有三种迷你游戏，以三个守护精灵为主角进行。本作可与GBA版前作联动。

Hudson名作合集Vol.1 炸弹人合集



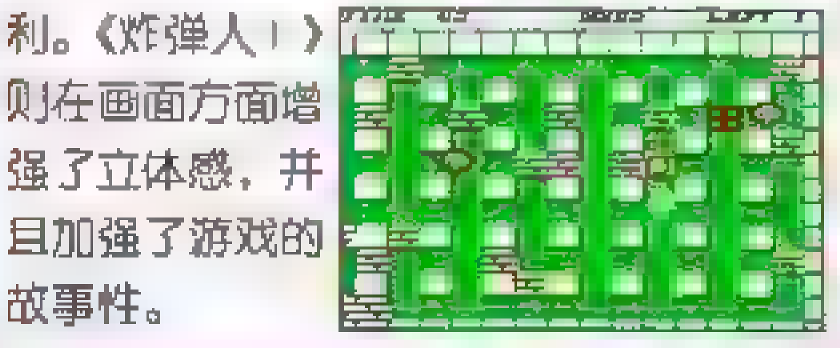
推荐度 7

GBA

◆Hudson◆ACT◆2005年12月8日
◆1人◆32Mb◆2800日元◆全年龄
◆无对应周边



《Hudson经典合集》第1弹，本作收录了《炸弹人》以及《炸弹人Ⅱ》。在《炸弹人》中玩家要操纵主人公在无数个十字路口组成的版面内利用放置炸弹来打开通路，消灭敌人并找到过关的出口。由于炸弹从放下到爆炸需要一定的时间，因此计算敌人的行动路线提前放下炸弹就显得尤为重要。在游戏中玩家还能得到各种各样的道具，借助这些道具可以为过关提供许多便利。《炸弹人Ⅱ》则在画面方面增强了立体感，并且加强了游戏的故事性。

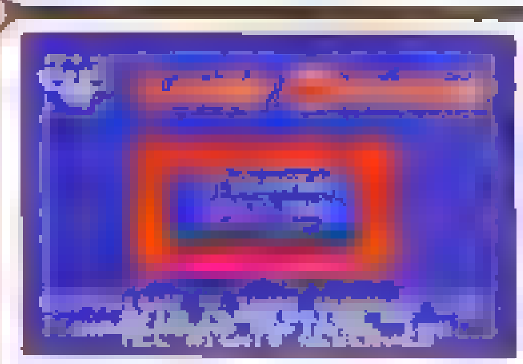


Hudson名作合集Vol.2 淘金者合集

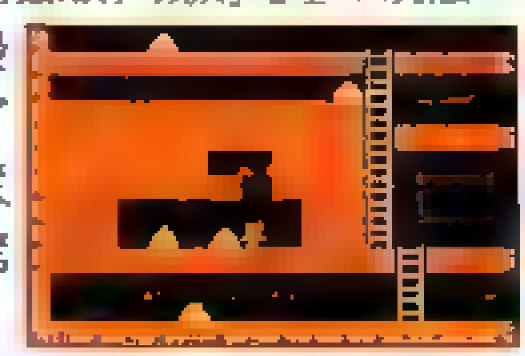
推荐度 7

GBA

◆Hudson◆ACT◆2005年12月8日
◆1人◆32Mb◆2800日元◆全年龄
◆无对应周边



《Hudson名作合集》第2弹，收录了FC平台上的经典游戏"《淘金者》系列"全部两款作品。《淘金者》中玩家要操纵主人公复杂的场景中一边躲避敌人的围追堵截，一边四处收集场景中的金子，当全部收集完毕后即可过关。游戏规则简单，但难度极高，在当年的FC平台上取得了超过百万份的销量。收录的另一部游戏《冠军淘金者》则是《淘金者》的加强版，规则和基本玩法不变，但在关卡设计上大大提升了难度，要想通关需要极强的思考能力与毅力。





召唤之夜 铸剑物语 初始之石

サモンナイト クラフトソード物語 はじまりの石

推荐度 9

GBA

◆Banpresto Flight Plan◆A・RPG◆2005年12月8日
◆1人◆256Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



以《召唤之夜2》的系统为基础的外传性作品，保持了系列一贯的独特手感以及清新的人物造型和游戏场景。作为锻冶师的主角依旧要从四名性格、外貌都各具特色的召唤兽中选择一名来共同冒险。实时操纵的战斗系统是系列的特色之一。本作的战斗中除了可以使用剑、斧、钻子等系列中常有的武器外，还新增了弓箭这个远距离武器，让玩家更方便地根据敌人的特性来制定战略。锻冶系统依然乐趣十足，收集到合适的原料后便可自行制作、强化自己的武器。





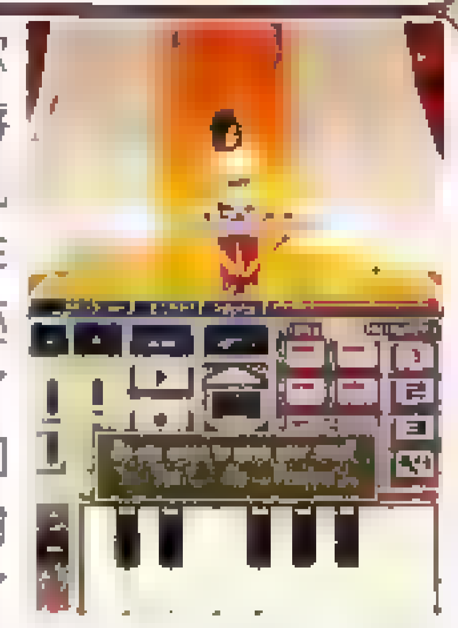
模拟人生2

ザ・シムズ2 はちゃめちゃホテルライフ

推荐度 7

NDS

◆EA◆RPG◆2005年12月8日
◆1～4人◆512Mb◆4200日元◆全年龄
◆无对应周边



这是一个在欧美极受欢迎的的游戏系列，作为系列的最新作品，本作在NDS上的表现还算不错。游戏为了适应家用游戏机和掌机的特点，相对于它的PC版本做了一定的调整，游戏中你将主要只是控制特定的某一个人进行活动，而不是像PC版那样注重对整体的控制。本作中加入了如同《动物之森》那样的真实时间系统，使得游戏的玩法更加多样化，也更加的生活化，使真实感大增。此外，针对NDS的特点，游戏里会有很多小游戏要用到触摸屏，十分有趣。



潜龙谍影ACID2

Metal Gear AC!D2

推荐度 7

PSP

◆Konami◆SLG◆2005年12月8日
◆1～2人◆352KB◆4980日元◆15岁以上
◆对应"团体眼睛"



作为"《潜龙谍影》系列"衍生作品《MGA》续作的本作有着和动作版完全不同的玩法。游戏的目的是使用具有各种效果的卡片在战场上行动并达成任务。卡片贯穿了游戏的全部内容，战前根据任务配置牌组，任务中需要精确计算行动速度，正确发挥卡片的作用才能获得高评价，这些都与动作版的潜入式行动有着异曲同工之妙。本作改进了前作在操作界面上的不完善之处，使整个游戏节奏加快，并追加了新系统和新模式，在完成度上比前作有了进一步的提高。



激・战国无双

激・战国无双

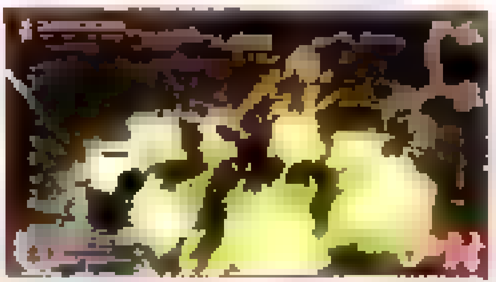
推荐度 9

PSP

◆Koei◆ACT◆2005年12月8日
◆1～4人◆720KB◆5280日元◆12岁以上
◆无对应周边



PSP上第二款"《无双》系列"游戏，收录了《战国无双》和《猛将传》的全部19名武将，大幅改良的地图系统和新加入的术符系统使游戏感觉不到丝毫拖沓。游戏方式是在地图上指挥己军前进，进入战斗则切换为横扫千军的战斗。战斗的胜利和评价取决于战斗的任务完成情况。原作中让人欲罢不能的武器收集系统和武将培养系统被保留下来，而PSP前作的副将系统也得以继承并改进。每名武将的最后，还要与来自于"《真・三国无双》系列"中的三国武将一决高下。



牧场物语 精灵驿站 女生版



推荐度

◆MMV◆SLG◆2005年12月08日
◆1～2人◆256Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



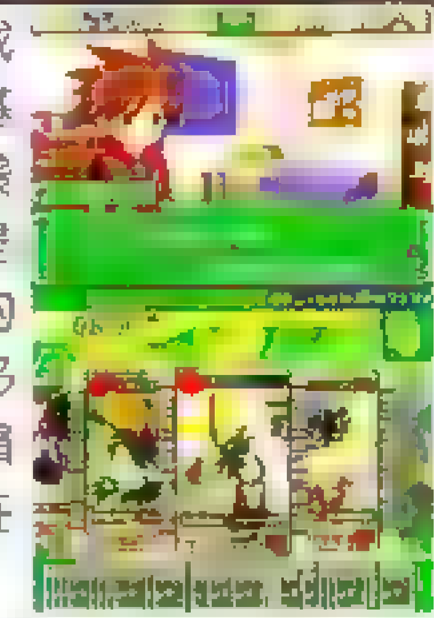
本作是NDS《牧场物语》的女生版，游戏的主角变为了女生，同时也破例地可以从NGC和GBA这两个版本《牧场》中的女主角中选择一个来进行游戏。游戏的主要目并没改变，依旧是开拓牧场，达成条件后将所有的小精灵救回来。相比男生版，本作也有许多新要素。比如玩家可以更换自己房间的壁纸。在节日时，女主角还可更换不同的衣服出行。结婚对象方面，除了男生版原有的那些村民外，游戏还新增了帅气的银发盗贼朱达那，让选择更加丰富。

甲虫王者 通往冠军之路DS



推荐度 7

◆SEGA◆RPG◆2005年12月8日
◆1～2人◆容量不详◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



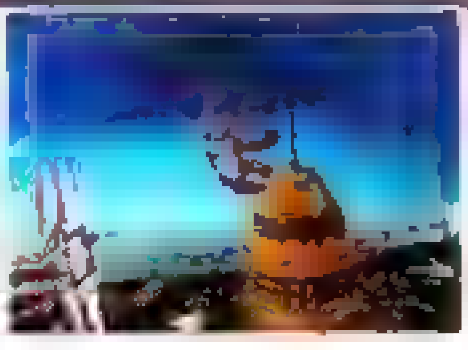
GBA上同名游戏的NDS版。游戏的基本的系统和内容沿袭前作，讲述的依旧是少年成为甲虫王者的故事。本作有着众多的进化之处。在编辑卡组的时候你能够在触摸屏上进行操作。而利用NDS的机能，战斗时的场景更加漂亮，同时当甲虫发动必杀时，还会有魄力十足的特写画面出现。利用NDS的无线通信机能，玩家可以更方便地进行多人连机了。故事方面，新增了登场人物甲虫王泰利，同时也会有关于他的新剧情。研究所内也会增加卡片收集的剧情。

彼得·杰克逊的金刚



推荐度

◆Ubisoft◆A·RPG◆2005年12月8日
◆1人◆64Mb◆5040日元◆全年龄
◆无对应周边



由大导演彼得 杰克逊指导拍摄的同名电影所改编。整个故事剧情围绕着女人公安和金刚之间所发生的微妙感情而展开，作为主角的你必须一边对抗各种凶猛的野兽，一边保护和关注女主人公的安危。NDS版《金刚》的游戏类型为FPS第一人称视点，由于采用了触摸屏功能，在游戏行动时候可以利用触控带或触控笔来控制主角行动方向，包括转向、拣取武器等。不过游戏的画面可以说是惨不忍睹，严重的贴图错误实在无法让人忍受。



马里奥赛车DS

マリオカートDS

推荐度 10

◆Nintendo◆RAC◆2005年12月8日
◆1～4人◆256Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



"《马里奥赛车》系列"在NDS上的最新作，玩家要选用熟悉的任天堂明星们挑战游戏中的一个个杯赛。相比之前的作品，本作的可选人物十分多，包括隐藏角色在内总共有13名。而每个人都有多种能力不同的赛车供挑选。同时游戏的赛道数量也达到了系列之最，总共有16条新赛道和16条系列中的经典赛道。赛车过程十分刺激，配合火箭起步，强力侧滑等高级技巧，让对战乐趣十足。本游戏还支持任天堂无线WiFi网络，可以和世界各地的玩家对战。

Sugar Sugar Rune 爱心满点！萌黄学园

シュガシュガルーン～ハートがいっぱい！萌黄学園～

推荐度

GBA

◆Bandai◆AVG◆2005年12月8日
◆1人◆64Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



作为在GBA上为数不多的女性恋爱游戏，本作的表现还是相当不错的，游戏里玩家要做的就是在自己家到学校的这段时间里，和其他MM相互竞争，吸引7位帅哥的注意。游戏的主要舞台在学院进行，游戏期间，会不时的发生各种各样的事件，而游戏中有着魔法和现实世界之分，但两个世界是互相相连的，在一个世界的行动会影响到另一世界的行动，而完成特殊事件更可以让现实世界的男子来到魔法世界，达到一定的条件还能开启游戏中附带的小游戏。



EXIT

EXIT

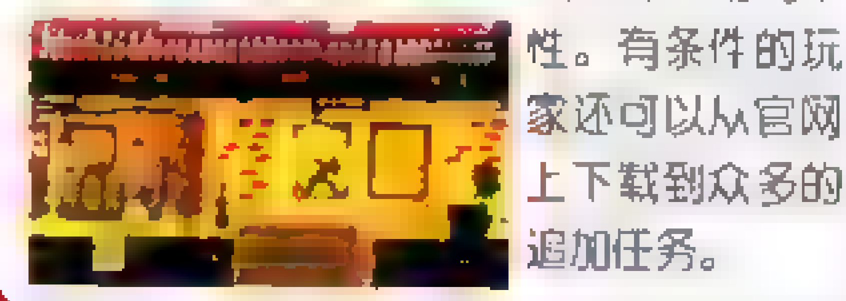
推荐度  9

PSP

◆Taito◆ACT◆2005年12月15日
◆1人◆288KB◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



PSP上比较难得一见的创意型原创动作游戏。玩家要扮演逃生专家"Mr.ESCAPE"进入处于火灾、地震中的建筑物内，解救被困的人们。游戏的画面非常细致，人物动作极为逼真，使得画面给人一种动画片一般的流畅感。游戏中共有100关，每一关都是在一个封闭的建筑物内展开。虽然每一关所需的时间并不长，但如何把所有的被困者们都安全带到出口处则需要玩家做出周密的思考。游戏的音乐和整体氛围都非常有个性。有条件的玩家还可以从官网上下载到众多的追加任务。



反乱猎人X

イレギュラーハンターX

推荐度 

PSP

◆Capcom◆ACT◆2005年12月15日
◆1人◆512KB◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



超任版《洛克人X》的复刻版，讲述了和X同一战斗部队的西格玛第一次反叛的故事。游戏中，玩家要操纵主角X，前往一个个区域将所有的反叛机器人打倒。游戏的操作感一流。画面被全3D化了，大家所熟悉的海底和森林等场景变得十分漂亮。主角的造型十分真实，冲刺和攀爬等动作也变得十分流畅，很有动感。而各种特殊武器的攻击效果也做得到十分绚丽。由于游戏容量的提升，游戏中加入了大量的影像，同时发生剧情时也是全程语音的。



哈罗机器人 动作版

ハロボッツ アクション!!

推荐度



◆Sunrise Interactive◆ACT◆2005年12月15日
◆1～2人◆256Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



"《哈罗机器人》系列"在NDS上推出的最新版本。游戏以在《高达》中出现过的可爱机器人哈罗为主角。游戏的玩法非常独特，在游戏的版面内有敌人的哈罗存在，玩家要利用触控笔在触摸屏上撞击敌人的哈罗，成功的话会让对方的哈罗陷入昏迷状态，而玩家可以将昏迷状态下的地方哈罗全部吸到一起然后扔出引起大爆发。当玩家不断完成上述过程后就能引发连锁从而得到更高的分数。游戏中除了大家熟悉的哈罗之外，Sunrise的其他著名机器人作品中的机体也会登场，为游戏增色不少。



喷气机GO！口袋版

ジェットでGO ポケット

推荐度

PSP

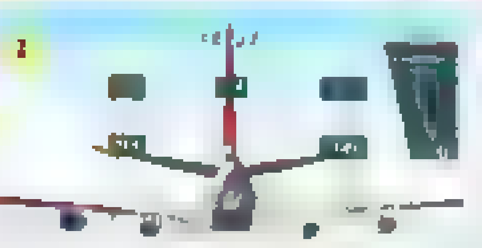
◆Taito◆SLG◆2005年12月15日

◆1人◆256KB◆4800日元◆全年龄

◆无对应周边



在本作中，玩家将驾驶民航机来完成飞行任务。飞机的起飞、降落及飞行中保证航线的正确都是游戏的关键所在，及时与地面保持信号联系则是安全飞行的重中之重。游戏收录了日本航空公司的5种飞机及8个机场。天气、时间及风向风速等对飞行产生影响的要素在游戏中也被如实再现。游戏还设有主视角、舱内视角和完全视角 种视角，不仅能让玩家从各种角度来体验云中漫步般的驾驶感觉，不同视角的不同的特性间的切换还给玩家的飞行任务带来很多的方便。





最终幻想IV Advance

ファイナルファンタジーIV アドバンス

推荐度

GBA

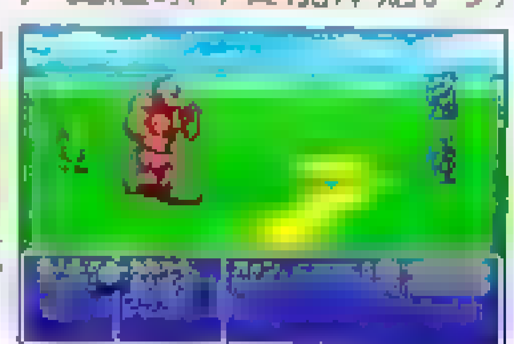
◆Square Enix◆RPG◆2005年12月15日

◆1人◆64Mb◆4800日元◆全年龄

◆无对应周边



继《最终幻想》第一第二作移植到GBA后，SE又把系列第四作以进化版的方式搬到了GBA上。游戏讲述了主人公与同伴们拯救沧蓝星球命运的故事，剧情非常曲折，而且人物的心理描写也非常到位。本作每次战斗可以同时上5位同伴，是除了网络版的《FF XI》外同时参加人数最多的一作《FF》。本作在对话时增加了人物头像，并使战斗中的ATB槽可见化了，比起原作更加体贴。另外，新增的剧情、迷宫以及最终战前可以调整同伴的设定都比较有感觉。





机关

KARAKURI

推荐度

PSP

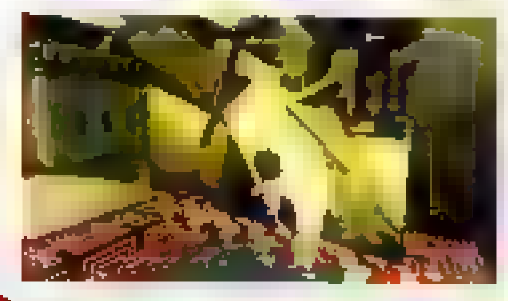
◆Tecmo◆ACT◆2005年12月15日

◆1人◆512KB◆4800日元◆全年龄

◆无对应周边



一款风格清新的游戏，游戏中玩家将扮演遗迹调查组织的调查员纳特，操纵神奇机器人裘克尔来调查“真古代”的遗迹。游戏中一共有5个遗迹，主角要利用裘克尔们不同阵形的不同能力破除遗迹中机关，一路前进。裘克尔们可以排成三种不同的阵形，圆队可以踩扁敌人，横队可以发动大范围攻击，纵队则可以进行过肩摔。在游戏后期，利用关卡中获得的零件，裘克尔们还能组成大型援护机关，比如剑圣和坦克车等等，是和强力BOSS对决的重要手段。





比波猴学园2 欢乐捉猴 猜拳战

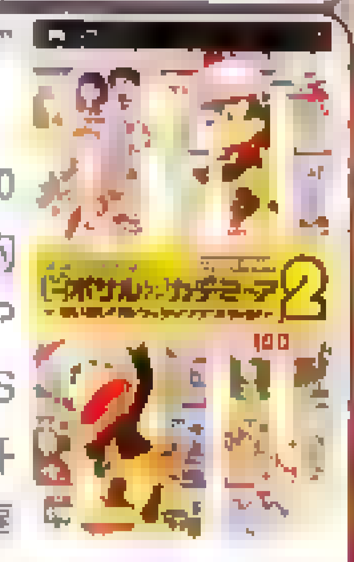
推荐度

PSP

◆SCEJ◆ETC◆2005年12月15日

◆1－2人◆320KB◆4800日元◆全年龄

◆无对应周边



“《比波猴学园》系列”在PSP上的第二部作品。游戏中总共收录了高达100种的迷你游戏。游戏中的模式众多，除了经典的“1P VS CPU模式”、“1P VS 2P模式”之外，还拥有允许双人同时在一台PSP上享受游戏快乐的“同乐模式”。本作中导入的新系统“猜拳战”则能满足玩家们的收集欲望，在“猜拳战”模式中，玩家要以自己在迷你游戏中收集到的猜拳卡片与电脑进行对战，胜利后就可以得到卡片上的迷你游戏，并且随着不断地胜利，玩家在迷你游戏中也能获取一定的优势。





流行之神 警视厅怪异事件档案 携带版

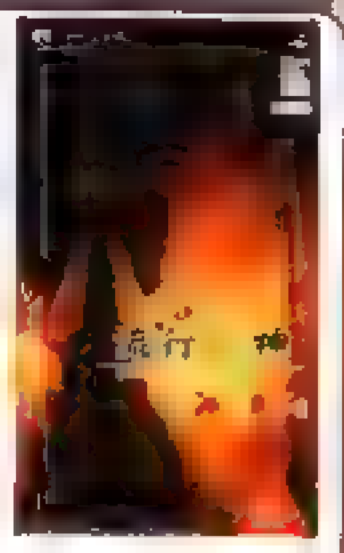
流行り神PORTABLE 警视厅怪异事件ファイル

PSP

◆日本一Software◆AVG◆2005年12月15日

◆1人◆736KB◆4800日元◆15岁以上

◆无对应周边



PS2版《流行之神 警视厅怪异事件档案》的移植作品，游戏的整体架构和流程与PS2版本没有区别，但画面显示变为16：9，同时追加了一部分由本作画师菅原健所绘制的事件插画。在游戏中玩家要扮演一名叫做风海纯也的警官，和同事们共同解决发生在身边的种种可怕事件。本作中的推理系统是游戏的一大特色，玩家要综合考虑目前关于事件的种种情报，做出属于自己的推理，推理的结果会对游戏的流程产生重大影响。游戏中有许多隐藏章节，要达成一定条件后方能开启。





鸡仔总动员

チキン・リトル

GBA

◆D3 Publisher◆ACT◆2005年12月15日

◆1人◆64Mb◆4800日元◆全年龄

◆无对应周边



根据迪斯尼最新动画《四眼天鸡》改编而来的游戏，讲述了主角为摆脱"糟糕的命运"而努力的小鸡，在动物同伴的帮助下挽救世界危机的故事。游戏中，玩家所扮演的小鸡要前往一个个场景，通过场景内的关卡，一步步前进。游戏的手感一般，小鸡要利用自己的武器溜溜球来干掉关卡中的敌人。每个关卡都有独特的机关，关卡中还隐藏着很多板栗，收集它们可让小鸡获得新能力，得到成长。游戏中还有篮球比赛等关卡以外的场景，很有意思。



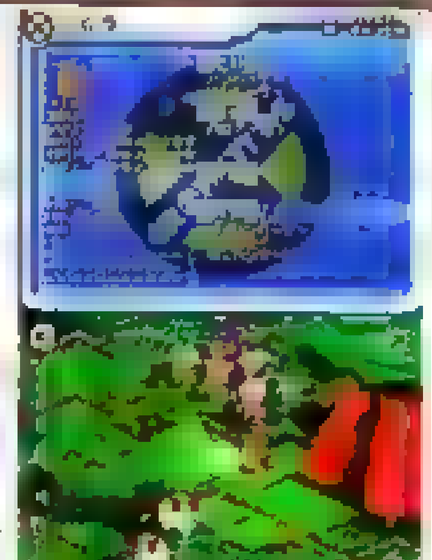
Crokect!DS 天空的勇者们

コロッケ！DS 天空の勇者たち

◆Konami◆A・RPG◆2005年12月15日

◆1－4人◆容量不详◆4980日元◆全年龄

◆无对应周边



本作是一款以冒险为主题的动作RPG。游戏分为故事模式、试合模式、对战模式和奖励模式4种游戏方法。故事模式中，玩家需要操控主角以及同伴在类似策略游戏的地图上攻关，战斗时完全是即时动作。画面也充分运用了双屏，显得场景宽松。试合模式则有些类似于锦标赛，玩家需要和7名敌人一起参加8人制的淘汰赛，并且每场比赛的规则都会发生变化！对战模式最多支持四人联机游戏，可以进行单人战和组队战。本作可以和GBA的前作进行联动，获得各种道具和动画。

索尼克 冲刺

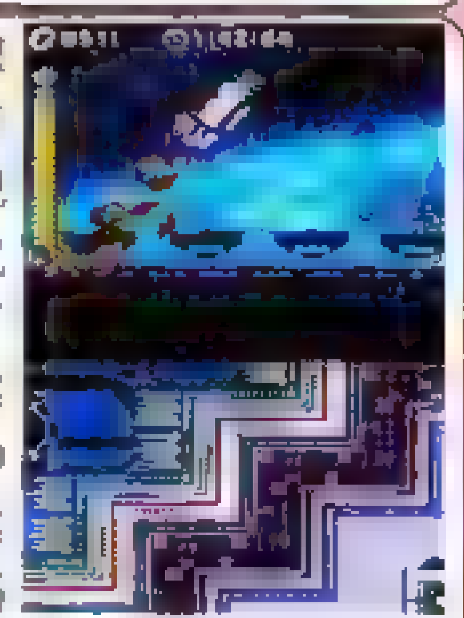
ソニックラッシュ



◆SEGA◆ACT◆2005年12月15日

◆1人◆512Mb◆4800日元◆全年龄

◆无对应周边



标榜速度和激情的索尼克在任氏掌机上的又一次现身。这次在次世代异质掌机上表现了全新的一面。虽然本作未能完全3D化，可本作中仍然有大量精美的3D场景，比如障碍赛跑和部分BOSS战，大大提升了临场感和画面的魄力。令人惊喜的是在这样的场景中完全没有拖慢的现象。本作对触摸屏的应用基本为0，惟一的好处是游戏中的视野得到了极大的提升，让刺猬君冲刺时的速度感倍增。此外，画面、音乐秉承了索尼克系列一贯的风格，能够让玩家体味到纯正的索尼克风味。

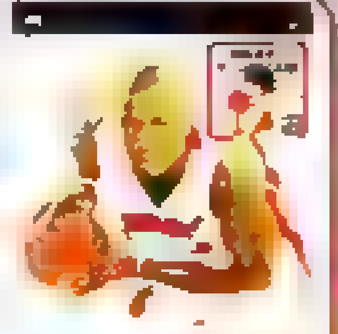
NBA Live 06

NBAライブ 06



◆EA SPORTS◆SPG◆2005年 2月15日
◆1～2人◆450KB◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边

PSP





《NBA Live》系列登陆PSP的第一作，其整体表现直逼其家用机版本。游戏中的人物刻画细致，并且动作丰富，给人一种活灵活现的感觉。各种游戏模式非常丰富的，可以满足不同人在不同情况下的不同需要，作为重头的职业生涯模式，较上一代又有加强，可以让你充分体验经营NBA球队的乐趣。此外本代新加入的freestyle superstar系统，可以让你操纵特定的球星使出他们的成名绝技，实用性和观赏性并重，用起来怎是一个爽字了得。



Hudson名作合集Vol.3 动作游戏合集

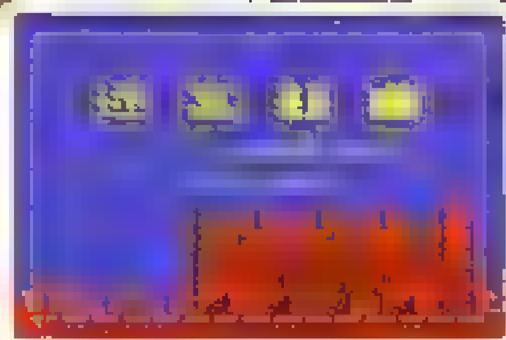




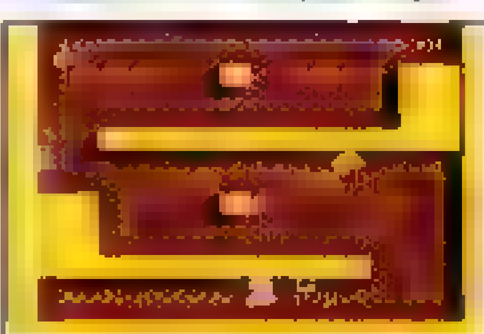
ハドソン ベストコレクション VOL.3 アクションコレクション

◆Hudson◆ACT◆2005年12月22日
◆1人◆32Mb◆2800日元◆全年龄
◆无对应周边

GBA



《Hudson名作合集》第三弹，本作中收录了两款Hudson在FC平台上发售的动作游戏。其中之一为《挑战者》，游戏中号称拥有超过100个屏幕大小的广阔地图，在第一关中游戏的进行方式为横版过关，第二关开始则会变成探索型的动作游戏。另一个收录的游戏则是《迷宫组曲》，该游戏为FC横版解谜类动作游戏的代表性作品，玩家要操作可爱的米隆在巨大的城堡中展开冒险，游戏中处处都包含着"音乐"这一要素，同时带有浓厚的RPG色彩。



Hudson名作合集Vol.4 解谜游戏合集



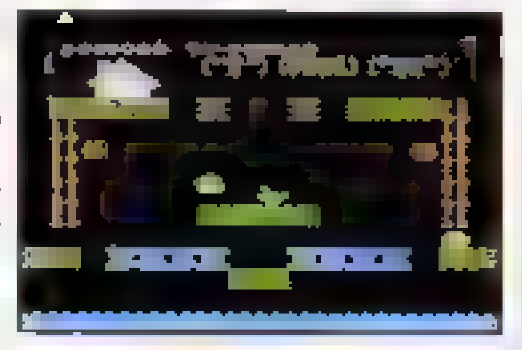
ハドソン ベストコレクション VOL.4 謎解きコレクション

◆Hudson◆ACT◆2005年12月22日
◆1人◆32Mb◆2800日元◆全年龄
◆无对应周边

GBA



《Hudson经典合集》第四弹，本作中收录了三款Hudson早期的解谜类游戏。分别为《爱的小屋》、《二人世界》以及《沙拉王国的番茄公主》。《爱的小屋》中，玩家要在不被敌人抓住的情况下把画面内的水果全部收集到，并来到画面左上方的小屋中方可过关。《二人世界》中玩家则要同时控制两只动作完全对称的企鹅走到画面上方的正中央出处完成接吻。《沙拉王国的番茄公主》中玩家要扮演胡瓜骑士，从南瓜大王手中解救出被困的番茄公主。



上海

上海

◆Success SunSoft◆TAB◆2005年12月22日
◆1 2人◆64Mb◆3800日元◆全年龄
◆无对应周边



《上海》是一个风格轻松的桌面游戏系列，基本规则是在限定时间内，在码成堆的麻将牌中找出边缘位置上相同的牌将其消除，然后继续找牌配对。做在NDS上的本作除了继承了系列的一贯规则外，还支持触摸屏选牌，且选牌十分精确。游戏有7个模式，其中既有正统的过关模式，也有挑战时间和分数的挑战模式，还有苛刻的只能消除直角位置的牌的"二角取"模式及导入重力概念的长城模式。游戏支持对战，对战时玩家可以通过消耗剩余时间来发动各种妨害对手的技能。

信长的野望 将星录

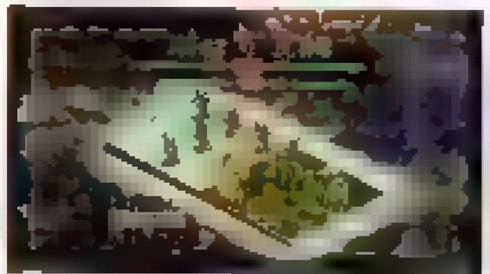
信長の野望・将星录

推荐度

PSP
◆Koei◆SLG◆2005年12月22日
◆1～8人◆704KB◆4800日元◆12岁以上
◆无对应周边

系列第七作的PSP移植版，和前三款光荣SLG一样，本作也是在增加片头后又进行画面改成16：9等一系列针对PSP特性的改变。游戏仍是选用战国大名来进行内政管理和领土扩张，以统一日本为最终目的。本作在的城市从前作的200多减至60多座，可选的势力也随之减少，而建设系统却加强得几近繁琐。游戏的战斗并没有多大的进化，不过两军相遇后变成了各据9×9格子的象棋式战斗，看似简单，却非常能体现出武将的个人能力，算是本作，也是系列的亮点所在。





动物横町 心惊肉跳救出大作战之卷

アニマル横町～どき☆どき 救出大作戦～の巻

推荐度 7

GBA
◆Konami◆ACT◆2005年12月22日
◆1人◆容量不详◆4980日元◆全年龄
◆无对应周边



风格轻松可爱的动作冒险游戏。为了找到掉入"门"之世界的小光，亚美和久美子来到了动物横町，与兔子伊代、小熊健太、熊猫一茶一起看展开了寻找小光的的冒险之旅。游戏的进行方式为横版过关，玩家必须充分发挥同伴们的特殊能力才能顺利过关，例如伊代能够将自己的耳朵伸长，并且能够利用耳朵切断一些绳索；健太可以凭借自己的力气击碎一些障碍物；而一茶可以推动或抬起一些箱子以制造垫脚用的平台等等。



嗨嗨帕妃亚美由美

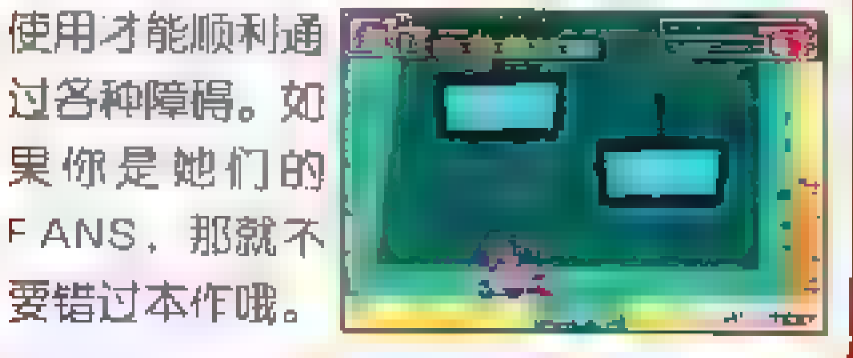
Hi Hi Puffy AmiYumi

推荐度

GBA
◆D3 Publisher◆ACT◆2005年12月22日
◆1人◆64Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



游戏改编自卡通频道《HI HI PUFFY AMI YUMI》的动画节目。游戏主角以在日本很受欢迎的二人组合"Puffy"中的Ami(亚美)和Yumi(由美)这两位漂亮可爱的MM为原形。本作游戏类型被设计成为一款纯ACT动作游戏，游戏画面清新可爱，音乐富有节奏感，两位少女的动作造型也是颇为有型。游戏难度设置适中，需要玩家在两位美女之间频繁切换使用才能顺利通过各种障碍。如果你是她们的FANS，那就不要错过本作哦。



大战略 携带版

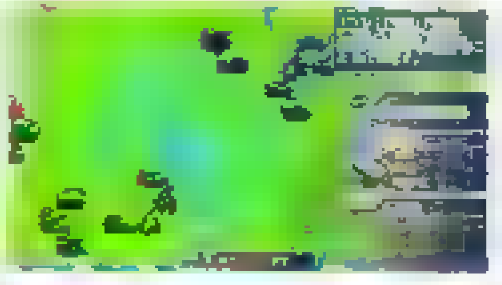
大戦略 ポータブル

推荐度

PSP
◆元气◆SLG◆2005年12月22日
◆1～2人◆320KB◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边

"《大战略》系列"登陆PSP第一作，战斗系统和故事背景都与以往有很大不同，不过系列特色的蜂窝状地图还是得以保留，取之于现实兵器的系列传统也被继承下来。类似于"《大战争》系列"那种强调兵器的大魄力场面，更使得战斗中的兵器在外形上也显得十分逼真。适中的难度则使该作更加大众化。游戏的不足之处是音乐音效。音乐很单调，战斗画面中音效的表现也不尽如人意。另外，每次进入战斗画面时一到两秒的读盘时间也大大影响了游戏的流畅性。







我们的块魂

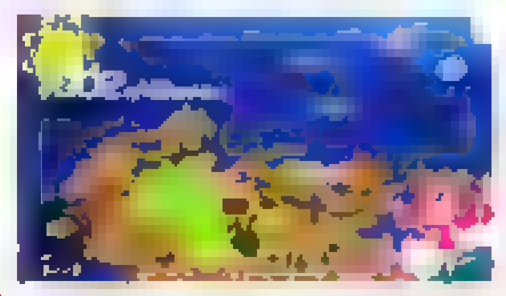
ぼくの私の块魂

PSP

◆Namco◆ACT◆2005年12月22日
◆1～4人◆448KB◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边

风格另类的创意动作游戏，玩家要扮演块魂王子，用“块”来粘场景中的各种东西，达到指定大小，将被海浪冲走的岛屿制作出来。游戏的画面不错，大多数场景都是由众多外型简单的物品搭配而成。相比家用机版，本作在可选人物的数量上和乐曲数量上都大大增强。不过关卡的数量比较少，玩起来重复率很高。游戏的操作并不是很好，原本在PS2上利用两个类比摇杆的操作在本作中变成了用十字键和控制键来操作，玩惯以前作品的人会不大习惯。







打工地狱2000

バイトヘル2000

PSP

◆SCEJ◆ETC◆2005年12月22日
◆1～8人◆512KB◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边

一款综合了众多小游戏的作品，很多人都以为这款游戏在创意上借鉴了《瓦里奥制造》，但其实其前作《重音地狱V》在1998年时就已经于PS上登场了。游戏的基本进行方式就是选择要玩的迷你游戏(即打工)赚取打工费，从而购买新的迷你游戏和道具。游戏在整体风格上非常怪异，一般玩家初次玩可能会觉得很难接受这样的风格。多达50款左右的迷你游戏设计得比较具有新意，但画面表现上却只属于中下水平。游戏的整体难度比较高，在一定程度上扩展了游戏时间。





拜托了 MY MELODY 梦之国的大冒险

おねがいマイメロディ～梦の国の大冒险～

◆ DK Core◆AC ◆2005年12月22日
◆1人◆容量不详◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边

根据大受好评的同名动画改变而成的动作游戏。玩家在游戏中要操纵“MY MELODY”在梦之国展开奇妙的冒险并找到神奇的“虹色乐谱”。整个梦之国由7个大关够成，在冒险过程中玩家要消除掉每一个关卡中的恶梦魔法，同时解救出同伴。当游戏进行到最后一关时，玩家能够得到象征着友情的“虹色乐谱”了。“MY MELODY”在游戏过程中还能收集到梦野歌、樱冢美纪、藤崎真希的服装并进行换装。厂家还在可换穿的衣服中增加了从原作观众中募集的部分服装。



暴风雨之夜

あらしのよるに



◆TDK Core◆ACT◆2005年12月22日
◆1人◆容量不详◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边

以目前在日本大受欢迎的画书《暴风雨之夜》改编的动作游戏。玩家要在游戏中角度体验狼与羊的冒险故事。游戏时，玩家会在读者的角度展开游戏，游戏流程风格多变，在总共7章的剧情之中包含了解谜游戏、动作游戏、RPG等多种游戏类型。并且根据玩家在游戏中的不同表现，在通关后也会迎来不同的结局。本作中的结局多达7种。要想看全结局需要反复地进行游戏。并且流程中也穿插了大量迷你游戏以及支线剧情，大大增强了游戏的趣味性及耐玩性。是值得原着FANS关注的作品。



最强 东大将棋 携带版

最强 东大将棋 ポータブル




PSP
◆毎日コミュニケーションズ◆TAB◆2005年12月22日
◆1人◆200KB◆3800日元◆全年龄
◆无对应周边



游戏中搭载了在世界电脑将棋大赛中胜出的最强思考引擎。玩家可以在掌机平台上享受到极为充实的游戏内容并与电脑展开紧张的正统派对局。游戏为了照顾对将棋不太熟悉的玩家而特地加入了入门级的"初级讲座"，就算是不懂得将棋下法的玩家也可以在这个讲座中迅速上手。游戏中玩家可以在4段到10级之间设定电脑的强度，并且也可以自由决定每一场对局的限定时间。喜欢自我挑战的玩家则可以与电脑控制的7名选手展开联赛角逐以考研自身的综合实力。

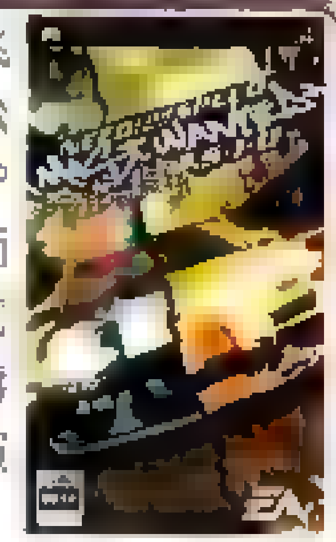


极品飞车 最高通缉 5·1·0

ニード・フォー・スピード モスト・ウォンテッド 5・1・0



PSP
◆EA◆RAC◆2005年12月22日
◆1～4人◆160KB◆4800日元◆12岁以上
◆无对应周边



著名游戏系列《极品飞车》的最新作品，凭借EA公司强大的技术实力和PSP强悍的机能，游戏的画面十分出色，可以说是目前为止PSP上画面最好的游戏之一。本作中你将扮演一个初出茅庐的赛车手，游戏的发展有点类似于关卡制，每一关里都会有一些小任务和最后的BOSS战。打过前一关才可以挑战后面的关卡。游戏新加入的"通缉系统"还算有意思，在你飙车的时候，你的通缉度就会不断上升，于是越来越多的警察加入到追捕你的行列中，尝试一下你可以吸引多少警车吧。

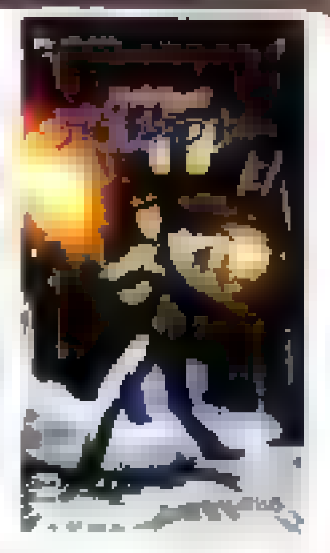


真女神转生 恶魔召唤师

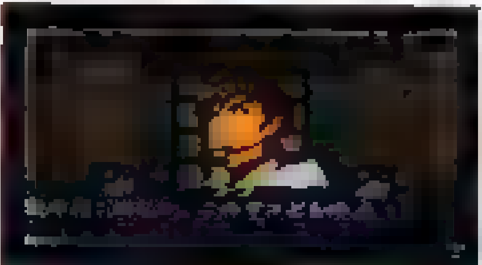
真・女神転生 デビルサマナー



PSP
◆Atlus◆RPG◆2005年12月22日
◆1人◆160KB◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



1995年登场于世嘉土星上的"《真·女神转生》系列"的旁系作品。故事的舞台设定在假象城市"平崎市"，在一次事件中失去生命的主人公的灵魂漂流到了恶魔召唤师葛叶的身上得以重生，从此开始了一种截然不同的生活。游戏的最大特色就是合体，收集到的仲魔按照一定的规则就可以合体成更加强力的恶魔。PSP版的本作比起原本的SS版来加入了不少新要素。玩家可以进行难度的选择，在迷宫中玩家也可以随时记忆，使原本高难度的游戏能为更多玩家所接受。

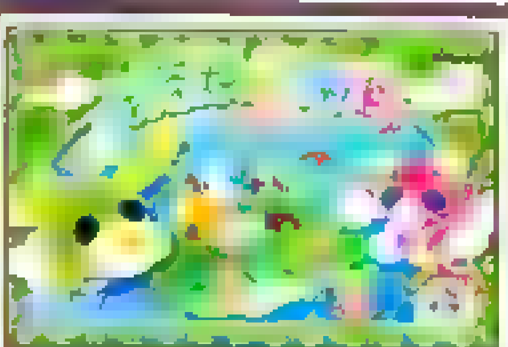


茶犬冒险岛 温和梦之岛

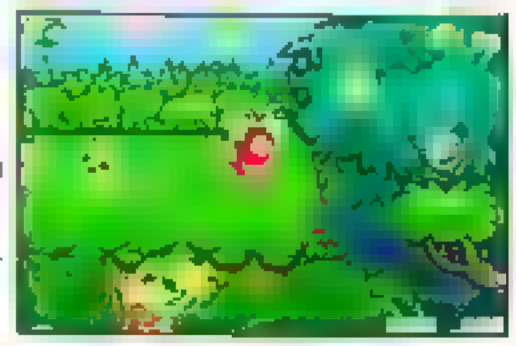
お茶犬の冒険島 ほんわか夢のアイランド



GBA
◆MTO◆ACT◆2005年12月22日
◆1人◆容量不详◆4200日元◆全年龄
◆无对应周边



前作《茶犬梦冒险》的续作，游戏类型同样是横版动作类，不过舞台变成了不可思议的梦之岛。游戏的画面依然保持了标题中所写的"温和"风格，给人的感觉非常清新。本作与前作最大的不同之处在于，这次的茶犬并不再是孤独冒险，而是有了两位茶猫作为同伴。当然，这些茶猫的资料在一开始也可以由玩家们亲自设定。看着自己设定出来的猫猫狗狗在游戏中以可爱的动作进行闯关，感觉非常美好。另外，总共16种迷你游戏也让人感觉非常丰富。



零式舰上战斗记 征空王

零式艦上戦斗記 征空王

推荐度 7



PSP

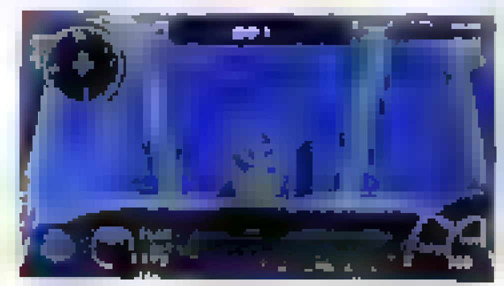
◆Taito◆STG◆2005年12月22日

◆1人◆224KB◆4800日元◆全年龄

◆无对应周边



本作是一款以二战为背景的主视点空战游戏。在游戏中会出现大量二战时期的活塞式战斗机。其中不乏如P－51"野马"、A6M2"零式"之类的经典机型。玩家可以在游戏中体验到15个由真实历史事件为基础制作的关卡，并且还有隐藏关等待着玩家的挑战。游戏中玩家在过关后能够得到一定量的点数，利用这些点数就可以对机体的速度，攻击力等各项指标进行强化改造，并且系统也会根据玩家的改造方式而对战役的难度进行一定范围内的调整，保证了游戏的平衡性。



TAO 魔物之塔与魔法之卵

TAO 魔物の塔と魔法の卵

推荐度 7



◆Konami◆A·RPG◆2005年12月22日

◆1～2人◆512Mb◆4800日元◆全年龄

◆无对应周边



一款迷宫式的RPG游戏，主角为了解救被石化的村民而走进魔物之塔进行探险。在魔物之塔中玩家可以捕捉各种不同的魔物为自己战斗，其联机通信模式更允许玩家进行对战和交换。本作采用了全3D的游戏画面，风格清新可爱。游戏中另外一个亮点是华丽的魔法，玩家需要在触摸屏上画出魔法阵来施放魔法，越是强大的魔法，魔法阵越复杂，绘制难度越高。利用魔物特性解开重重机关的主角还会每隔5层遇到一场BOSS战，最终的目标是打倒最上层的强敌。

FIFA 06

FIFA 06

推荐度 7



PSP

◆EA◆SPG◆2005年12月22日

◆1－4人◆1376KB◆4800日元◆全年龄

◆无对应周边



著名足球游戏"《FIFA》系列"的2006年最新版本。游戏中模式众多，包括"比赛模式"、"联赛模式"、"联机模式"等等。任何玩家都能够从中找到适合自己的玩法。极具特色的"挑战模式"是自《FIFA 05》开始引入的一个极具特色的模式，该模式在本作中得以保留。在该模式中精选了2004～2005赛季中的40场经典比赛，玩家要在这40场比赛中扮演系统指定的一方来完成大逆转或是大比分胜利。有些场次难度相当高。该系统大大提高了本游戏的耐玩程度。



狂热噗哟噗哟2

ぷよぷよフィーバー2

推荐度 9



◆SEGA◆PUZ◆2005年12月24日

◆1～2人◆256Mb◆4800日元◆全年龄

◆无对应周边



《狂热噗哟噗哟2》是年末世嘉在PS2、NDS、PSP三个平台上同时发售的PUZ，本作正是该游戏的NDS版，内容达到前作的三倍。游戏是一款画面非常卡通的方块游戏，玩家只要把4个以上颜色相同的泡泡连接在一起就可以消去。而连锁消除更可获得大量得分，在对战时更能给予对手强烈的干扰，最极端的时候可以一发逆转，将对手瞬杀。该系列的最大特点就是在看似低龄向的画面下策略性十足的游戏性，具有丰富的收集要素。此外游戏还有12个迷你小游戏。

SIMPLE2500系列 携带版 Vol.1 桌面游戏



SIMPLE2500シリーズ ポータブル!! Vol.1 THE テーブルゲーム

PSP

◆D3 Publisher◆TAB◆2005年12月29日
◆1～4人◆700KB◆2500日元◆全年龄
◆无对应周边



D3的廉价系列游戏在PSP上的第一弹。游戏中收录了麻将、五子棋、围棋、21点、将棋等11种大家非常熟悉的棋牌游戏，给人的感觉颇为丰富。由于这些桌面游戏都非常生活化，所以即使平时不怎么玩游戏的人也可以轻松上手，非常适合随时随地拿出来玩上几局。和《狂热噗哟噗哟》一样，这款游戏可以利用一台PSP让玩家左右两边进行同时操作。通过PSP的无线通信功能，游戏还可以实现最多4名玩家同时对战，是一款比较典型的众乐乐游戏。



东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 进一步成人脑力锻炼DS



◆Nintendo◆ETC◆2005年12月29日
◆1～4人◆256Mb◆2800日元◆全年龄
◆无对应周边



前作的发售引发了意外大卖，任天堂在半年后便推出了这款续作性质的《进一步成人脑力锻炼DS》。游戏的主要模式与前作相同，仍然是日常训练和脑年龄测试两种模式，不过具体的训练内容则完全一新，包括"算数记号"、"名曲演奏"、"汉字合成"等14个项目，这些训练内容都是经过脑科学研究的实验，被证实能更有效地锻炼大脑。同前作一样，本作也对应最大16人联机，而联机的项目也比前作更具有对抗性，最后结果出来时会发表各人的脑年龄比较。



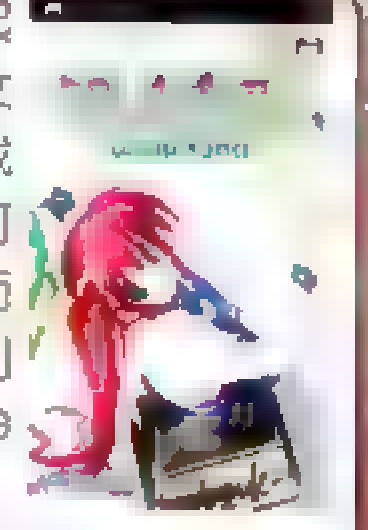
漫画同人会 携带版



こみっくパーティー ポータブル

PSP

◆Aquaplus◆AVG◆2005年12月29日
◆1人◆记忆容量不详◆4800日元◆15岁以上
◆无对应周边



在PC和DC上都引起了巨大反响的人气美少女恋爱游戏。在这款游戏中，玩家不仅要和众多可爱的少女们打好交道，而且还必须注意同人志的创作，是一款含有丰富SLG成份的美少女恋爱游戏。看到自己创作的同人志在即卖会上被大家所认可所带来的满足感非常之高。这次的PSP版在画面上进化成了16：9，让玩家的视野变得更加广阔。此外，游戏还大幅追加了新的剧情CG图片，玩家可以把这些图片通过记忆棒保存下来，随时在PSP上进行观看。



超级机器人大战MX 携带版



スーパーロボット大戦MX ポータブル

PSP

◆Banpresto◆S・RPG◆2005年12月29日
◆1人◆740KB◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



PSP上第一款《机战》作品，同时也是掌机平台上第一部有真人语音的《机战》作品。游戏与PS2版本的《超级机器人大战MX》基本相同，变更之处在于玩家可选的注目机机体由一部变为三部，同时和GBA上的《超级机器人大战J》一样，玩家也可以自由设定在战斗画面中所播放的背景音乐。本作的战斗画面极为华丽，发动必杀技时的特写镜头配合16：9的屏幕更是魄力满点。不得不提的是游戏的读盘时间比较长，一定程度上影响了游戏时的流畅性。

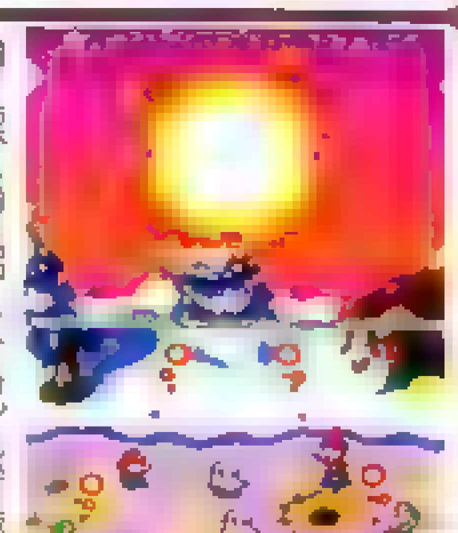


马里奥和路易RPG2

マリオ&ルイージRPG2



◆Nintendo◆A・RPG◆2005年12月29日
◆1人◆512Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



GBA版《马里奥和路易RPG》的续作，在本作中，马里奥和路易两兄弟要穿梭于过去和未来，和幼时的自己一起，解救陷于紫色外星人威胁的蘑菇王国。游戏将动作性和RPG巧妙融合到了一起。在移动时，玩家要合理利用四名角色的能力，破解场景内的机关。而NDS的双屏可清楚地显示分头行动的两对兄弟。战斗依旧十分精彩，NDS的四个控制键分别对应游戏中的四人，让战斗更加丰富。代替前作合体攻击的连携道具的种类十分多，合理运用可轻松击败强敌。

巫术 绯色的封印

ウィザードリィ アスタラスク 绯色の封印



◆Starfish◆RPG◆2005年12月29日
◆1人◆256Mb◆4800日元◆18岁以上
◆无对应周边

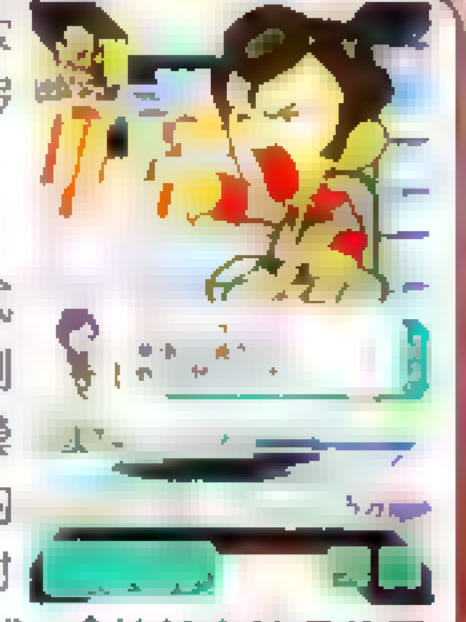


著名系列"《巫术》"在NDS上的最新作，是一款迷宫式RPG，游戏中设定有一个强大的魔王，被魔导士以性命为代价封印。随着时间的流逝，魔王和魔导士渐渐被人遗忘，直到不祥的预兆再次降临人间的那一天……游戏采用中世纪的厚重世界观，可利用触控笔操作。玩家需要控制主角已经多名同伴冒险，战斗方式则有些类似"《勇者斗恶龙》系列"。游戏中的职业和技能非常丰富，同时采用大量对话框交代剧情，使游戏无论是系统还是内涵都非常饱满。

机动剧团哈罗剧组 高达麻将DS



◆Bandai◆TAB◆2005年12月29日
◆1～4人◆512Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



以恶搞高达为卖点的《机动剧团哈罗剧组》系列第二作，本作的主题是麻将，玩家可以在剧本模式中体验每名角色的剧情，也可以在对战模式中选择自己喜欢的人物与对手展开对局。"至言技"是游戏一个比较有特色的系统，随着对局的进行，玩家的至言能量槽会不断地积蓄，当能量槽蓄满时就可以使用强力的至言技来得到一些特殊效果，如更换手中的牌，让对手的手气变差等等，大大增加了游戏的变化性与紧张刺激的程度。游戏中还可以收集虚拟的MS模型，保证了游戏的耐玩度。

新彩虹岛



◆Taito◆ACT◆2005年12月29日
◆1～4人◆128Mb◆4800日元◆全年龄
◆无对应周边



《彩虹岛》是当年FC平台上的知名动作游戏。Taito这次在NDS上推出的《新彩虹岛》则是一款充分发挥NDS机能特性的新作品。玩家要操纵主人公在纵长的画面中不断向上攀登。途中会有许多诸如乌鸦、蜘蛛、马蜂之类的敌人阻挡主人公的前进。玩家可以选择躲避或是用触控笔在触摸屏上画出彩虹消灭敌人。游戏的操作方法和系统与FC版本发生了彻底的变化，老玩家需要一段时间才能熟悉本作的玩法。由于完全失去了原作的神韵，游戏实际素质令人失望。



文 雷伊

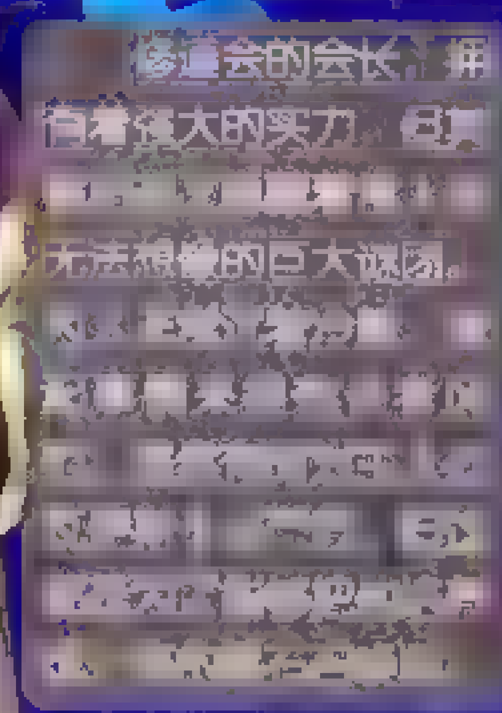
SCE的原创RPG作品《怪兽王国 晶石召唤师》的发售日期已定在了大作如林的明年2月25日，虽然届时这款游戏发售后能够一鸣惊人的可能性并不大，但这毕竟是冈田耕史先生继"《真·女神转生》系列"后的又一部力作，同时也代表着SCE自社在追求原创作品上的决心。这次为大家一次性介绍游戏中的5名新角色以及序章的剧情，对这款游戏感兴趣的玩家可不要错过了哦！

怪兽王国 晶石召唤师

◆SCEJ [illegible]◆RPG◆预定2006年2月23日◆日版
◆1~2人◆记忆要求未定◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄 全年龄

PSP

拉兹尼（CV：小川真司）



修道会的会长，拥有着强大的实力，但其……无法想像的巨大谜团。

约扎德（CV：清川元梦）

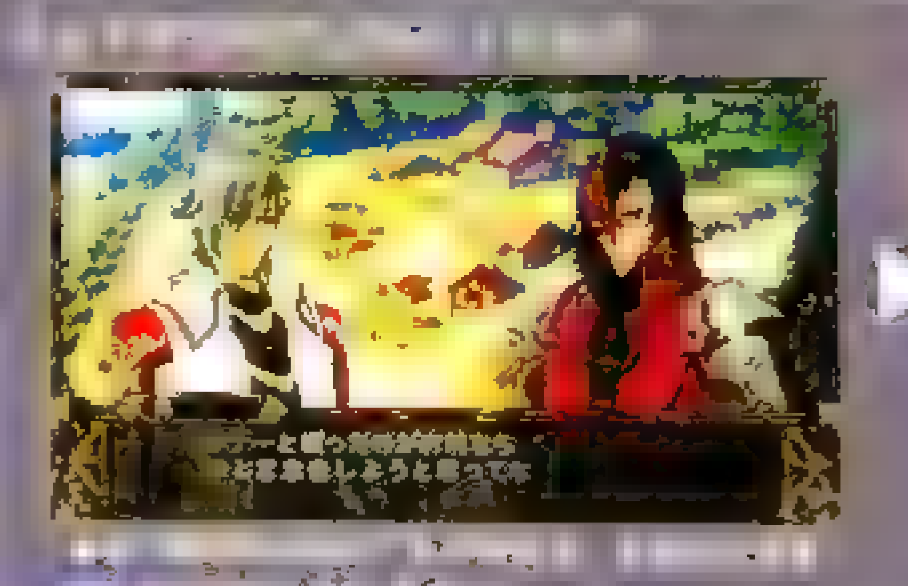




序章故事



神秘男子突然来访



前往修道会



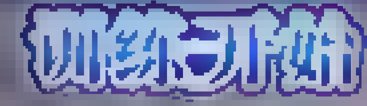


吉卡德
（CV：中田让治）

利用魔石获得新的晶换兽

本作中登场的晶换兽多达100种以上，这些丰富多彩的怪兽是如何获得的呢？方法很简单，只要对怪兽使用一种叫作魔石的道具就能让它们晶石化，这样以后在战斗中就可以把它们召唤出来作为晶换兽使用了。游戏中的魔石分为很多属性，对怪兽使用与其同属性的魔石，其晶石化的成功率就会有所提升。如果在怪兽体力较少时配合同属性的魔石使用，那晶石化的成功率还会得到进一步提高！

▲魔石的属性以及怪兽的残余体力都是晶石化时需要考虑的重要因素。



训练开始




QIANXIANJUJI
扎特
(CV：置鲇龙太郎)
自称一流的晶石召唤师，但实际水平却远没有所吹嘘的那么高。平时非常崇拜
的曲解以及在着装上加入了自己的趣味，所以看起来其实和吉卡德并不相像。
晶换兽
甲虫王
在修道会辅导候补晶石召
且在指导他们学习召唤术的时候却又表现得相当严厉。
安洁
(CV：平松晶子)
晶换兽
独角兽
话梅杂志&3DM-SMGV
109

文 LIKY



新感觉的动作游戏《Loco Roco》终于有新情报公布了，在26辑我们曾简单给大家介绍过本作的大致玩法和特色，相信本作那可爱的角色、清新的风格和独特的操作都给大家留有深刻印象，而这次，游戏的制作人河野力将会给大家带来游戏的开发秘闻，关注本作的玩家们可千万不要错过哦。

LocoRoco
LocoRoco
◆SCE◆ACT◆预定2006年发售◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定
PSP

STORY

美丽和平的行星住着一群名叫罗克罗克的奇特生物，它们长得圆滚滚、软绵绵，而且特别喜欢唱歌，整天无忧无虑地生活着。而突然有一天，从宇宙而来的侵略者"魔加军团"入侵了这个星球，魔加军团最喜爱的食物就是罗克罗克，只要看到罗克罗克就会立刻将它们吸入体内，可怜的罗克罗克们惊慌失措，毫无办法，这时，它们的母星施展自己强大的力量，倾斜地面，帮助罗克罗克们逃生。



▲和平的行星，罗克罗克们快乐的生活着。

▲魔加军团突然大举入侵了。

▲魔加军团像黑色的章鱼一般，专门吸收罗克罗克。



《LocoRoco》诞生的契机

本作诞生的契机是什么？

河野 力（以下简称河野） 从去年开始我就在自己的PDA上描绘、记录一些游戏的片断，那个时候应该就是本作诞生的契机吧。

是在上班的路上想出来的点子吧！

河野 是啊（笑），上班的时候抽不出时间。游戏的雏形也是修改了好几次企划书才OK的。

这就是《LocoRoco》最初的原型了？

河野 其实在大学时代，我就编写了一个类似于罗克罗克不断滚动的程序，那才是原型。我后来想，如果弄出很多那样的物体在一起不断滚来滚去会发生什么呢？我就将我所有的想法都汇集起来，于是就有了这款游戏。

那么这款游戏还有一些没有公布的新要素吗？

河野 是的，因为还没有制作完成，可能还会加入一些要素，比如罗克罗克唱歌的部分，我们预定让每个罗克罗克都有自己独有的曲调，分裂时就会产生更多的合音。

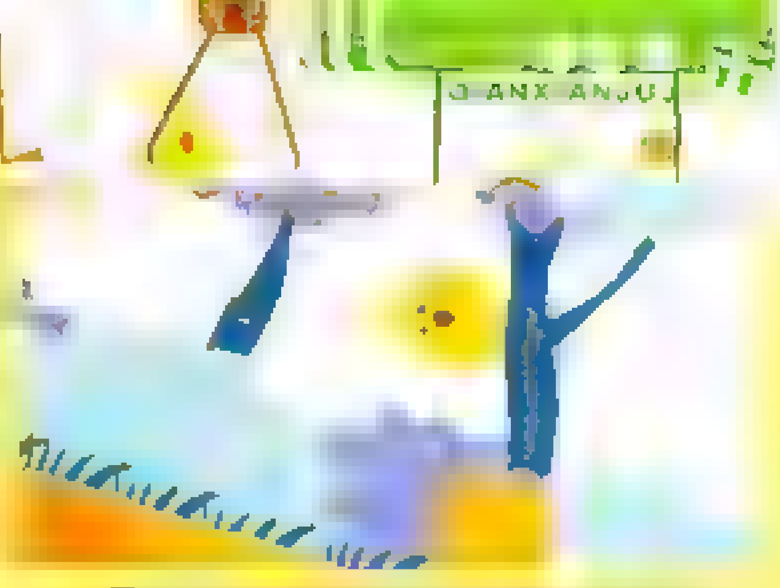
那么游戏标题的由来是什么？

河野 游戏本身与读音有很紧密的关系，游戏标题的读音"罗克罗克"既可以写成"LocoLoco"，也可以写成"RocoRoco"，我们当时想让"L"和"R"两个字母都出现在标题中，于是就定下了"LocoRoco"这个名字。

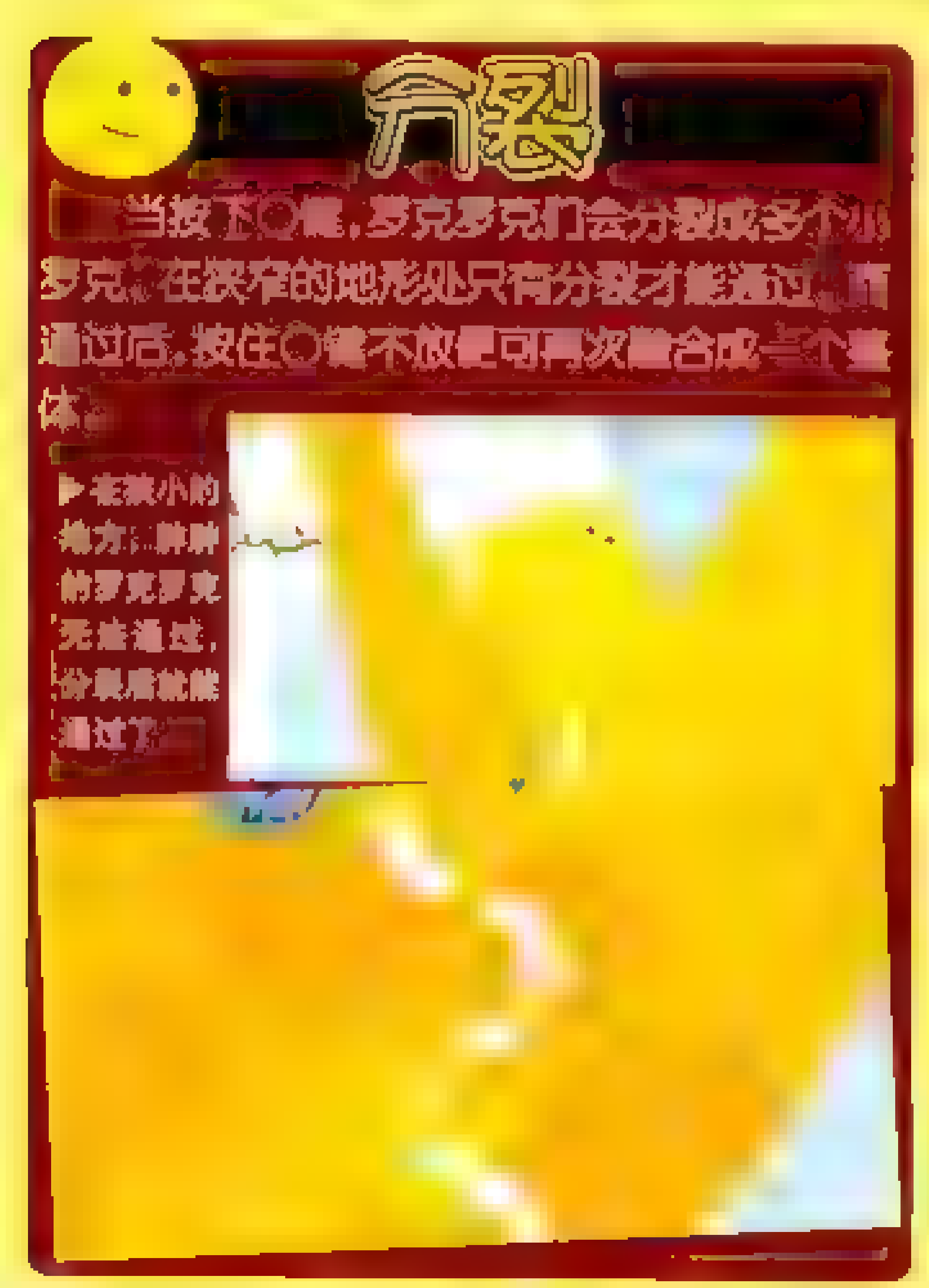
这个标题是不是也有利用LR两键来玩的意思呢？

河野 的确有，当时也是这么想的。

独特的操作方式


▲用L、R键来倾斜大地让罗克罗克们前进。

游戏最独特的地方就是操作方式不同于传统的动作游戏，在游戏中，玩家扮演的是母星，玩家不能直接控制罗克罗克的移动，只能利用L、R键来倾斜大地，使圆滚滚的罗克罗克按照倾斜的方向前进，而同时按下L、R键可让罗克罗克跳起来，以此跳上高台。






▲在PDA上涂涂画画想出来的创意最后都活用到游戏中。

关于本作的故事

——游戏的故事是怎样的?

河野 故事讲的是，当行星妈妈正在睡觉的时候，被称作"魔加军团"的外星侵略者们入侵了，它们不断吞食行星上的罗克罗克们。

——顺便问一下，罗克罗克味道如何呢?

河野 果实一样的味道吧（笑）……如果星球上罗克罗克越来越少的话，行星妈妈的生命也会枯竭，所以行星妈妈开始救助自己的孩子们。

——哦，那么这些黄色的水珠一样的东西是主角?

河野 不是的，玩家扮演的是行星妈妈，所以她才是主角。顺便说一下，罗克罗克根据不同的颜色分为不同的种族，颜色不同唱歌的调子也不同，好比人类的不同种族说不同语言一样，我们打算给不同颜色的罗克罗克设计不同的动作，让它们更具个性。

——这些角色全都是您亲自设计的吗?

河野 是的，最初都是我在PDA上设计的草稿。另外，对角色身体的表现、物理效果的计算以及游戏乐趣等等都有考虑，我想集中表现出单纯的游戏性，而罗克罗克那种软绵绵的效果以及魔加的毛飘动的效果都是经过精确的物理计算的。

——虽然只是2D画面，但是看起来画面却非常棒，那么《LocoRoco》是想做给怎样的人去玩呢?

河野 当然是广泛的人群了，总的来说，虽然游戏的基本系统非常简单，但是想完美地过关却也不是一件容易的事情。为了能让那些平常不怎么玩游戏的人也能顺利过关，我们也在不断调整游戏的平衡性。相比于其他的游戏来说，本作的门槛较低，低龄玩家和女性玩家应该能在其中找到不少乐趣的。

破烂传奇

文 雷伊

本作是Koei参入NDS平台后制作的一款原创另类游戏，在主题上十分具有新意，在日常生活中被人们所舍弃的垃圾破烂在这款游戏中摇身一变成了关键角色。在人设方面，制作方更是请来了刚刚制作完PSP游戏《福福之岛》的怪才森川幸人先生，给人的整体感觉非常奇妙



STORY

主人公罗可是一个大发明家的儿子，有一天他在无意中进入了生活着各种破烂和小动物的神秘王国——破烂王国。罗可用他的发明才能和推理能力不断地为那些被人类遗弃的破烂发掘它们的潜力，替破烂王国解决了不少麻烦。但是，王国在不知不觉中已经陷入了更加重大的危机，罗可和破烂们挺身而出，肩负起了保卫国家的重任。

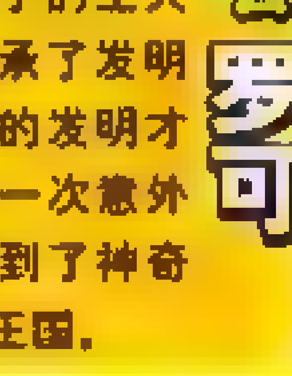


滴答

破烂王国的大臣，同时也是主人公罗可在破烂王国的向导。

主人公 罗可

头上戴着长长的帽子的主人公，继承了发明家父亲的发明才能。在一次意外中被带到了神奇的破烂王国。



游戏的三大部分

漫画部分

作为一款AVG，本作在剧情方面的分量自然不会少。在本作中，剧情部分将采用新颖的漫画方式来表现。在表示剧情的时候，你不仅可以看到可爱的游戏角色，而且还可以看到漫画格等一般只有在漫画书中才会用到的表现手法。只要点击画面，就会自动切换到下一个漫画格，给人以一种就像真的在看漫画书的流畅感觉。



▲应该是游戏刚开始时的剧情，主人公罗可由于一次意外被带到了破烂王国并遇到了王国的大臣滴答。

破烂王国的居民

长老

吞咒村的长老，罗可的长帽子就是从他那里得到的。

茶壶

隐居的贤者，虽然知识渊博，但由于年事已高，所以经常会忘事。

触摸部分

类似于探索模式的一个部分。在这个部分中玩家的主要目的就是从居民处得到提示，去找出同伴和各种破烂。在下画面中会显示游戏中的场景，用触控笔点击的话就可以发生剧情。有的时候点击过后会遇到敌人，这样就会进入战斗部分。

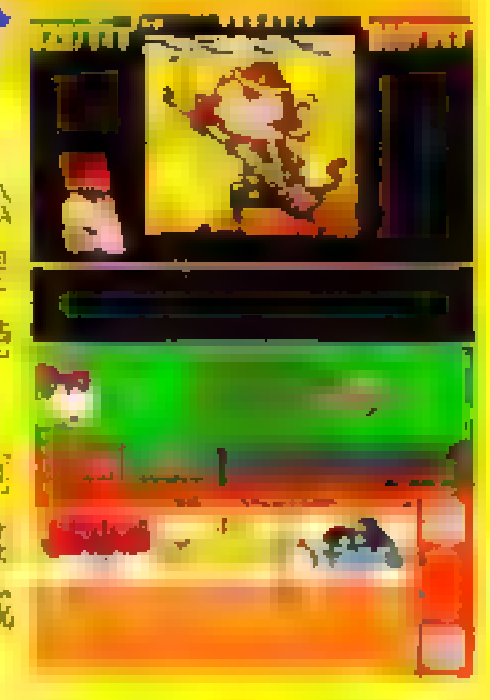


▲点击场景中的特定位置就会发生剧情。

本作中的敌人都是动物。它们原本和破烂们一起和睦地生活在破烂王国中，但有一天，它们不知怎么的突然向破烂们发起了进攻。

暴乱甲虫

战斗部分



进入战斗部分后，玩家并不是操作主人公直接和敌人战斗，而是使用各种破烂同伴的特殊能力去和敌人作战。此外，战斗中玩家还可以利用爷爷的发明能力，将两种破烂组合成一种新的"发明品"。

熊

孙悟空

CHECK POINT 发明品



发明品是本作中的一个重要系统，如果合理运用必定能使战斗更加轻松。当然，成功率并不是百分百的，如果胡乱组合肯定是不能成功的。



小木头

水壶

双节棍

球

之人雨伞

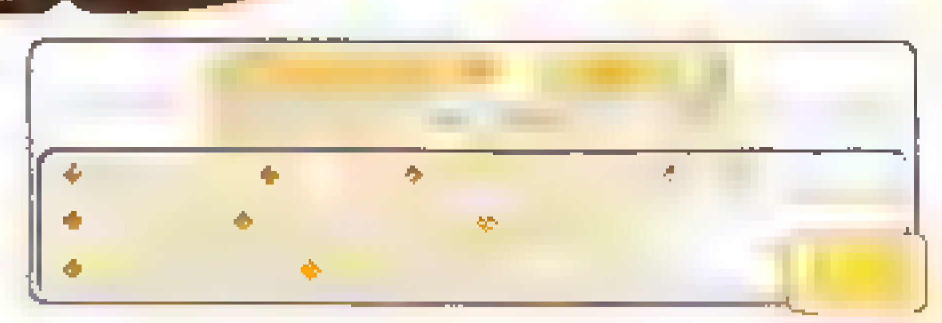
由水壶和破伞组合而成的发明品。

这个造型奇特的发明品又是由哪两种破烂组合成的呢？

文 铭风

聖剣伝説DS CHILDREN of MANA

"《圣剑传说》系列"在NDS上的最新作又有新情报公布了。游戏那充满爽快的动作性和引人入胜的故事相信大家已经有所了解了。这次将为大家介绍两位新角色，同时还将介绍一下NDS版的最大特色——多人游戏



在包容世界的巨大玛娜下，新的命运之轮开始运转！

系列故事中的常客

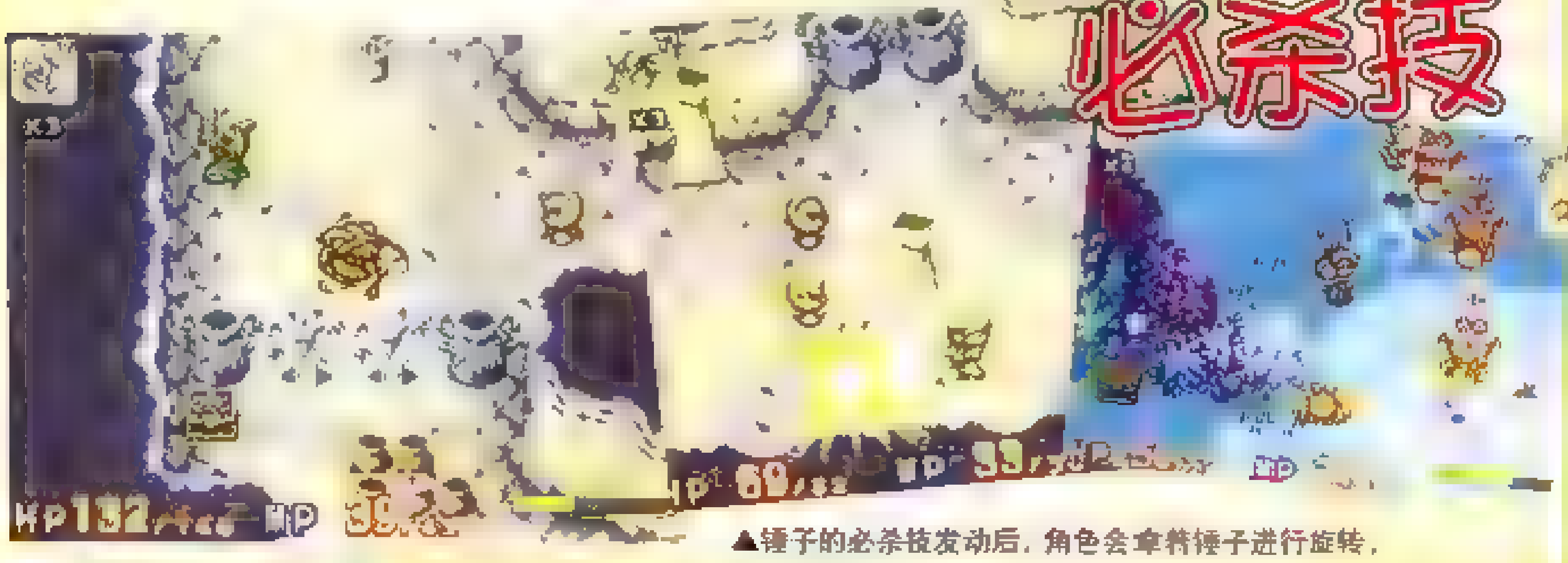
万德尔·尼基塔 Wanderer Nikita

在以往的作品中多以旅行商人的身分登场的放浪猫这次也出现在NDS版游戏中，同时它也是游戏中第四名可选用角色。它漂流到伊鲁迦后因为喜欢这里的环境，从而居住了下来。它信奉"今朝有酒今朝醉"，是一个很值得信赖的同伴。



锤子

除了以前的前线中为大家介绍的剑、弓和链锤外，游戏中的第四种武器就是这个拥有强力破坏力的锤子了。锤子的普通攻击都能将敌人吹飞，而在遇到某些障碍物时，锤子还拥有将它们破坏的能力。



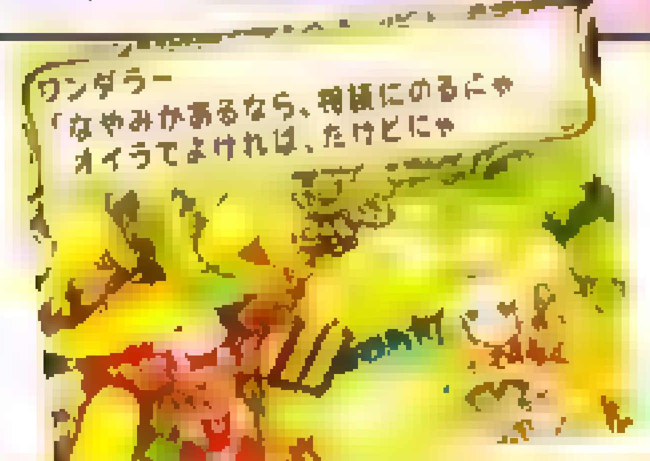
▲锤子的特殊攻击能将挡路的罐子全部敲碎。

▲锤子的必杀技发动后，角色会拿着锤子进行旋转，攻击讨厌的敌人。

第一报 Vol.28 Page14～18 第二报 Vol.30 Page20～24

掌握故事关键的少女

居住在玛娜之村，心地善良并热爱学习的少女。在大灾难中，身为知名学者的双亲都离开了她。缇丝具有感应"玛娜女神之力"的能力，因此在整个游戏的故事扮演着重要的角色。同时她也是个充满迷团的角色。



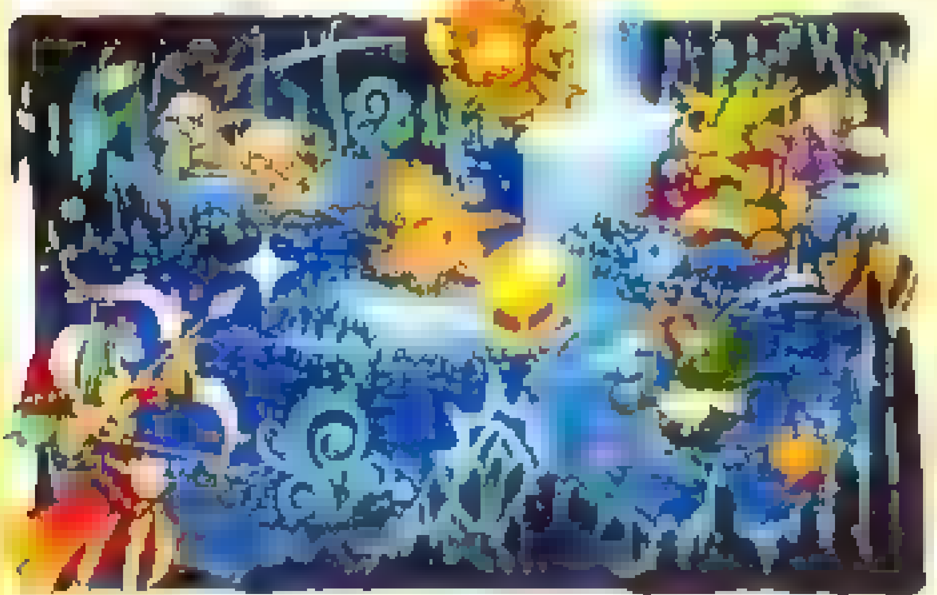




缇丝 Tiss

多人游戏乐趣无穷，详情大公开！

本作最大的魅力便是可以利用无线通信来和朋友共同游戏。可挑战一些强敌存在的迷宫，同时还可以进行争夺珍稀物品的对决。



共同冒险挑战强敌

多人共同挑战一个迷宫，只要灵活运用各种战术，以前的强敌当然会弱不禁风了。最基本的战术就是发动辅助魔法替主攻角色增加能力，或者发动攻击魔法来掩护近身战的角色了。同时，利用迷宫中的物品，还可衍生出各种奇特的战术。

编成队伍

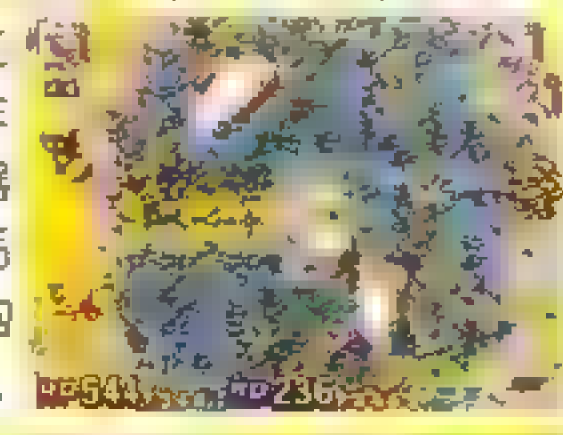
要和朋友联机游戏，首先要组成队伍。当一台NDS成为主机后大家便可都连接上来进入队伍。一个队伍最多由四人组成，队伍对参加者的等级没有任何限制。可依靠等级高的人来进行主攻。



◀发动魔法来救助陷望被敌人围困的同伴

珍稀物品争夺战

除了共同作战外，游戏中还提供了互相妨碍的联机模式。主要就是利用关卡中的陷阱和武器来互相妨碍。最后得到最多物品的人，就是胜利者。



▶替主攻角色增加了冰属性只见敌人一个个被变成了雪人。



文 NDSBBS H2饭の多　编 胧月

《TAO 魔物之塔与魔法之卵》系统讲解+剧情流程

TAO タオ

魔物の塔と魔法の卵

在NDS上RPG游戏匮乏的现在，Konami适时地推出了这样一款名为《TAO 魔物之塔与魔法之卵》的RPG游戏。而《TAO》在游戏类型、操作方法上的表现也的确让人觉得新意十足，这应该能成为本游戏热销的一个保障吧。

基本系统一览

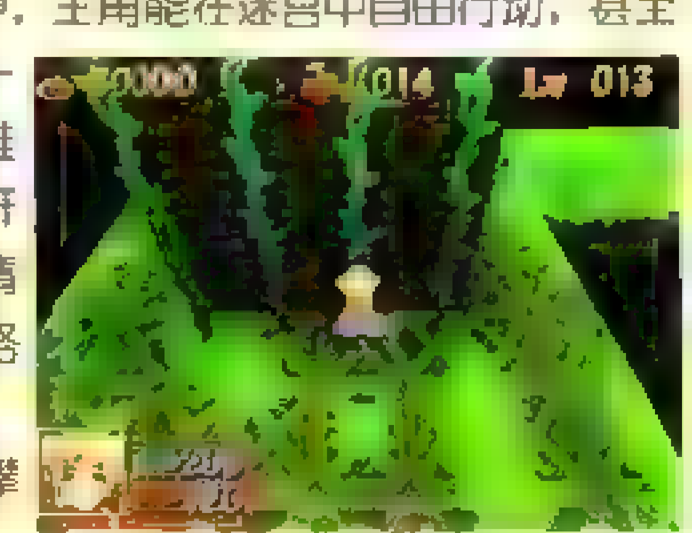
作为一款广受关注的RPG大作，《TAO》在系统上的表现显得创意十足。

游戏类型



虽然官方说是动作RPG，但是某多个人认为还是叫S·RPG更为确切。因为游戏在一定程度上采用了RPG的回合制系统，然而《TAO》在战斗时并不进入战斗画面，只是在大地图上进行走格子的行动方式，这一点完全就是S·RPG的改动。

游戏中，主角能在迷宫中自由行动，甚至需要运用一些动作来推动石柱、开启机关以清除前进道路上的障碍，甚至需要攀



爬藤蔓、通过冰面迷宫，这一点让人自然而然地想到了GBA上的RPG名作——《黄金太阳》。

而游戏中的使魔养成系统却又能清晰地看到《勇者斗恶龙 怪兽篇》的影子，而迷宫地图更是让人不由地想到了《勇者斗恶龙 怪兽篇》。

对，《TAO》就是这样一款集《黄金太阳》、《勇者斗恶龙 怪兽篇》等诸多RPG大作元素，再加上A RPG的动作性、S·RPG的战略性于一身的新类型RPG游戏。



存档系统

《TAO》在存档上不是很方便，必须在宿屋睡觉时存储，而这也就导致了游戏初期近1小时不能存储进度，好在游戏初期没有GAME OVER的威胁。但是一旦玩家在迷宫中GAME OVER的话，就只得提取之前在宿屋的存档重新挑战(TOT)。不过，《TAO》提供了3个存档位，这一点还算比较厚道。

操作方式

《TAO》在操作上完全依靠触控笔，战斗指令也是完全靠触控笔选择，按键上的操作见右边表格。

值得一提的是，本游戏中可用触控笔完全替代按键操作，包括移动，在游戏触摸屏右边有个圆形的方位盘，通过点击不同的方向可以向不同方向移动，双击该方向更可切换移动方式为跑动。

按键基本操作

十字键	控制人物转向 控制人物移动
A键	对话继续
X键	村子里为切换人物跑动 走动 迷宫里按住后可跑动

游戏元素

——《TAO》在元素上中规中矩——采用了经典的古典魔法与剑元素。

道具

《TAO》的道具数量不多，但是在功能设计上还算齐全，某些道具甚至更是通过迷宫所必须的。

和很多RPG不同，《TAO》的装备只有武器、盾和饰物三种，其中后二者有等级设定，玩家可以到"集术研究所"进行铸造，或者使用特殊道具来提升其等级。而武器分为剑系和杖系，只有装备杖时才能使用魔法。

迷宫



[illegible]通过各种机关到达塔顶。



魔法习得方式有3种

使魔

使魔是《TAO》中一个很有趣的要素，使魔是主角战斗中的有力伙伴。

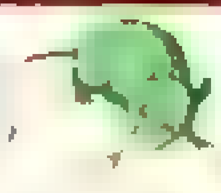
使魔能派出两只，其中1只为会说人类语言的佩奇（ペイジ），除佩奇外的使魔都是从在迷宫中发现的魔物之卵中孵化出的。

使魔能方便地用道具——“封印帐”来召出或唤回。

使魔也有等级设定，当等级提升到一定水平时，使魔甚至能进化。



剧情流程



这里是通过买卖魔物之卵而繁荣起来的魔物猎人之城——蒙多米尼奥（モンドミニオ）。

在这座城市的中心耸立着一座名为“魔物之塔”的高塔。

这是一座很久很久以前建造的，封印着众多魔物的封印之塔。

在这座塔中有着异常珍贵的魔物之卵，它们能卖到很高的价钱。

因为这座塔，城市繁荣着，人民也都过着幸福的生活。

但是，就在那一天……

“轰……轰……哗……哗……”

今天，是三年一度的雨季来临的日子，外面雷电交加，更糟糕的是还下着瓢泼大雨。

地点：蒙多米尼奥食堂

门开了，一个人抱着个巨大的物体走了进来。他走到一张桌子前放下了手中的物体：“哦……快来看这个……我入手了不得了的东西呢！”

这时才看清楚了那个物体原来是一颗巨大的魔物之卵。不用说，这个男子一定是一名魔物猎人。

“哦呀哦呀……这么大的雨还进入塔里，你还真是喜欢收集物品的人啊！”醉汉A，“哟，那个卵到底是什么卵呀？”

猎人神气地说：“听了可别吓一跳哦，这可是巴基姆的卵呀！”

醉汉B惊讶地插话：“干得不错啊，你徒手登上了这塔的一半么？”

猎人更加神气了：“当然了！这家伙可是在塔的三十层得到的。”

这时候，又一个醉汉——醉汉C也站出来发言了：“你啊，这巴基姆的卵应该能卖个很好的价钱哦！”

一说到钱，大家都来劲了，一个醉老头碰了碰卵后，喊了起来：“大概1500G吧，很硬啊！”

“靠！1500G相当于我5个月的收入啊！”醉汉A明显心理不平衡了。

醉老头显然很讨厌这样的言论，很不客气地说：“这么好的事，你干脆转行当猎人去吧。”

“混帐家伙！”醉汉A反驳到，“我连2层都上不去啊！”

“你可能连入口之门都开启不了呢！”醉汉B笑侃了起来。

“要你管！”醉汉A开始有点恼怒了。

“但是还真下了啊，这雨……”醉老头将话题转到了这三年一度的雨季上。

“这可是三年一次的雨季啊……而且今晚还有大风呢。”醉汉C刚说话这句话，地面就剧烈地震动了起来。

震动平息后，醉老头先惊恐地叫了出来：“哇啊……刚才那是什么？是雷神的轰鸣么？”

猎人感觉到有点不对劲：“从刚才的震动开始，街道的哪里就有着什么在骚动着。”

“不好了！不好了！”一个居民冲了进来，“刚才的雷刚好直直地击中了魔物之塔……”

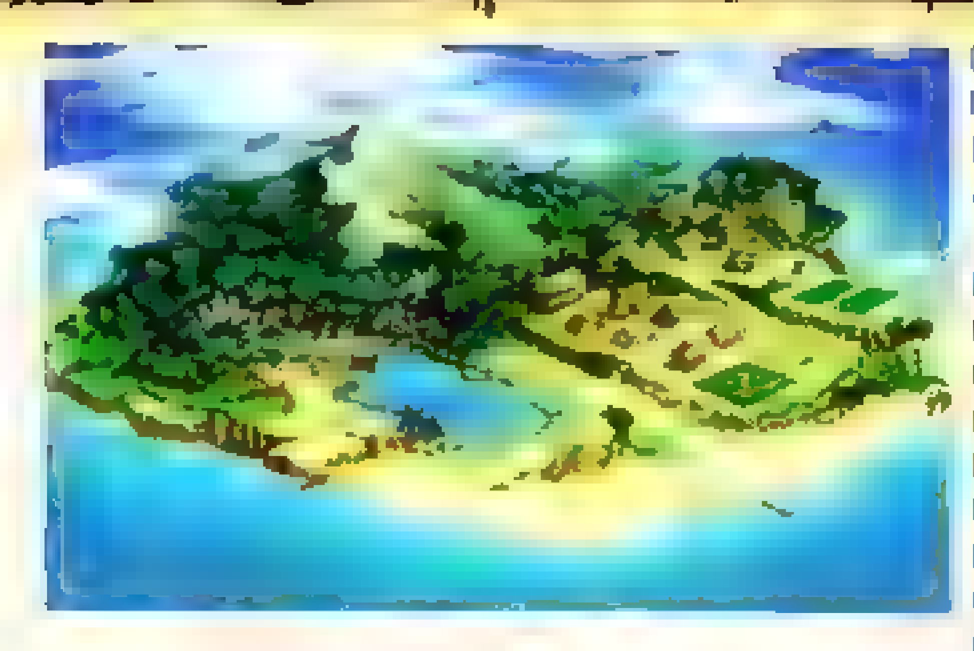
醉汉A：“什么嘛，不就是巨雷轰到了塔罢了。”

“你啊，现在可不是让你说胡话的时候……”居民紧张地说，“看来塔顶上的封印坏了！”

“你说什么！”猎人也沉不住气了。

醉汉B也开始紧张了：“封印坏了？这是怎么回事？”

事态果然很严重，猎人担忧地说：“上层栖息着的古代魔物都要出来了！这可是大事情了！”



距离蒙多米尼奥极远的"文特岛"(ベンテ岛)。

"哥哥，哥哥！快点起来了哟！"有谁在我的床前叫我。

"嗯嗯……啊，是罗特(ロット)呀。"我眼睛都没睁一下，"今天是周日，让我再稍微睡会吧。"

"不是说了要早起，然后一起去抓小龙虾的吗？"

"的确是那样，但是再让我稍微睡会吧。"我依然丝毫没有要起床的意思。

"不行啦，快起来……"罗特有点生气了。

"嗯嗯……"我还是没有要起床的意思。

"什么？哥哥又骗我！哼……我一个人去！"罗特生气地走了。

"喂……喂……罗特，等等……"我急忙从床上爬了起来，到外面的客厅享用早饭，"早上好……"

老妈："你和罗特吵架了？刚才他气冲冲地出去了呢，真可爱呢！"

"我和罗特约好了一起出去的，可是我不想起床，所以激怒了他吧。"我边吃早饭边回答。

"这样啊，那就是你的错了……别再闹了，趁着心情还好的时候快点去吧！"老爸责备道。

可是，我真不想去呢，"唉唉。好不容易有个星期天，真是不想去啊……""你这孩子，又在说什么啊……"老妈也催促到，"你要是再这么说，弟弟会不高兴的。真是的，要到什么时候你才能长大点啊？"

"反正我就是孩子嘛！"

老妈听了，有点生气了："你这是什么语气啊……再不收敛点我可要生气了……"

"好了好了，不要一大早就吵来吵去的了。"老爸不耐烦地说，"你啊，多少也该有个哥哥的样子了啊……"

"我吃饱了……那我就去弟弟那去了。"

临走前，老妈还不忘叮嘱两句，"记得白天就要回家哦！"

"对了对了，不要忘记今天午后开始的魔法修行哦！"老爸也提醒我，"我在锻炼所等你……"

罗特也不知道跑到哪里去了，我到处找了一圈也没发现他的踪迹。于是，我来到左下的村子里，在那里从一个村民口中得知罗特已经回家了。切，这么早就回家了，算了，还早呢，我去锻炼所接受老爸的魔法特训吧。

我来到锻炼所的时候，老爸的学生们都刚刚离开，他们都很有礼貌地向我老爸告别……我老爸可是受人尊敬的大魔法师阿蒙(アモン)哦！

房间里只剩下了我和老爸，我奇怪地问："那个？今天午后的修行者只有我一个？"

"对。今天开始，你将进入特别修行。"边说，老爸边交给我一本魔法书和一支杖。

"这……这是魔法杖！"我不由惊呼了起来。

"对，从今天开始你终于要开始进行エア？スペラ的修行了……"

"我的梦想、通向'魔法大师'的门终于开启了！"我的喜悦溢于言表。

高涨的热情却被老爸泼了盆冷水："嗯，HZ饭の多，作为'魔法大师'你还差得远呢……"

"呵呵。所以啊，我是连父亲您都没能达到的最高位的エア？スペラ的称号啊……"我却毫不灰心，"怎么说呢，我所崇拜的，那可是拯救了世界的我族的英雄……奇达依大人呢！我也要成为一名伟大的エア？スペラ，让名字铭刻在历史中……"

"拯救世界的文特族英雄，哥达依吗……嗯……"老爸对我的远大志向很是满意，"梦想当然是越大越好啊。那就带着这股干劲去努力吧！"

接着，在老爸的指导下，我以练习用木头人为对象习得了五种基本的魔法以及传送魔法"バウンド"后惊奇地发现手中的魔法书发出了奇异的光芒。

"魔法书能记录术者等级所能使用的魔法，当术者等级提升到能使用新魔法的时候，魔法书会自动浮现出这个魔法。"老爸解释到。

"不……不好了，阿蒙大人……"老爸的一名弟子在我们正要出去时，突然冲了进来，"岛上突然出现了大群古代魔物……"

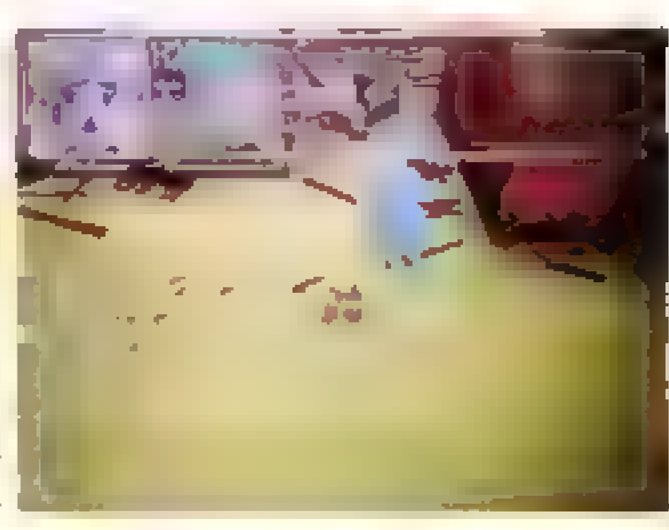
"古代魔物！"老爸顿时紧张了起来，"怎么可能……"

老爸的弟子请求："请快点赶去吧！"

"我明白了！马上就去！"老爸转过身，对着我："H2饭の多，你就待在这里吧！"

我很坚决地说："不要，我也要一起去！"

"不行！你的能力还不足以应付外面的状况！"说完，老爸用结界把我关了起来。在我的呼喊声中，老爸和他弟子离开了，我只能看着他们的背影慢慢远去。



不久，结界突然自行解开了，我急忙冲到外面寻找老爸。然而外面的一切是残酷的——我发现大家都变成了石像，而我的家人也未能幸免。

看着老妈的石像，我悲伤地晕了过去。等再次睁开眼睛的时候，我身边围着四个人，他们就是这座城市的幸存者了。从长老口中，我得知了事情的始末——从天空突然降下的魔物用石化魔法石化了所有的居民，而眼前的这四人因为懂得防御魔法而避免了石化。

从长老的话中我也看到了一丝希望——长老认出了施术的怪鸟是一种名为"ストレイツァ"的魔物，只要找到"ストレイツァ"的卵就能解开大家的诅咒。仅存的五人中只有我会一点简单的エア　スペラ，于是文特一族的命运就赌在了身为大魔法阿蒙之子的我的身上。

长老决定让我前往蒙多米尼奥并在魔物之塔里搜寻"ストレイツァ"之卵。临出发前，长老给了个老爸的遗物——以及长老的首饰——"ペンデの守り"最后还嘱咐我到达蒙多米尼奥后就去寻找一个名为"戈乔　诺德"（ゴ ジュ　ロード）的老爸旧友以获得帮助。

就这样，我踏上了关系到世界命运的征途。

一周后 蒙多米尼奥

我终于乘船达到了蒙多米尼奥，刚一下船就听到了一阵求救声——一对父子正被魔兽袭击。这种情况下，我自然是拔刀相助了。

魔物灰溜溜地逃走后，我在交谈中认识了这对父子——哈撒（ハウザ）和皮斯（ピース），而正好他们又是开旅店的。哈撒知道我来自遥远之地后，在皮斯的要求下，他邀请我到他们的旅店免费住宿。

翌日早上

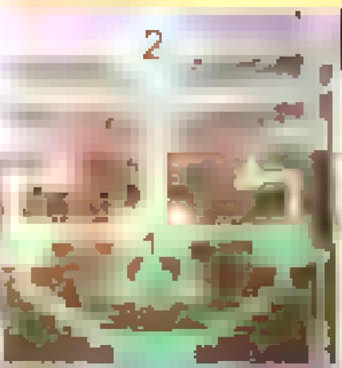
一早，在哈撒的指点下，我来到了位于城市右上方的"古代魔法研究所"在这里我见到了老爸的旧友戈乔先生。他知道了文特族的悲剧后，给了我"魔物项链"和"封印帐"这些都是征服魔物所必须的。

看来一切准备就绪了，我也该向魔物之塔进发了。但是在塔入口处，因为我没有村长卡鲁（カ　ル）颁发的通行证而被卫兵禁止入内。

来到位于旅店旁边的村长家，村长看到我额头上那文特一族的象征饰纹后明显很不高兴，在了解到我的来意后，卡鲁很不耐烦地将通行证丢给了我："文特族是厄运的象征，你待在村里会扰乱秩序的，赶快离开吧！"

向卫兵出示通行证后，我终于进入了这座魔物之塔。



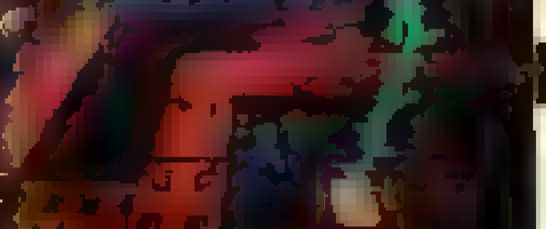


要点

图中1处有根石柱挡住了去路，然后石柱后面貌似风光无限，到底应该怎么过去呢？嘿嘿，仔细观察图中位置吧！在图中位置使用"トゥナムの实"变成青蛙后可以游过去哦！

石柱后面的藤蔓能通到13F以及15F。







剧情

当某多到达图中2处后发现一只正在哭泣的重伤魔物。

"55555……已经不行了！"

某多看得心生怜意："这只魔物为何会变成这样呢，真可怜

呀，需要帮助吗？"

"　哇　这太好了　对我来说，现在真的很需要人类的帮助呢　"

于是，我用治愈术治愈了它的伤势，本以为它会感激得痛哭流涕，然而当它看到我额头上作为文特一族象征的纹章后，有点厌恶地说："那个额头上的纹章　是魔物曾经的大敌文特那些混蛋的呀　"

"是呀，那么你又是谁呢？"我对这个看起来很可爱的家伙有了点兴趣。

"你问我？我的名字叫'佩奇'！"这个可爱的家伙自豪地自我介绍着，"是魔物中能和人类对话的优秀种族呢！"

我忍俊不禁地说："优秀的魔物　？为什么看起来歪歪倒倒的呢？"

显然，我的无理激怒了佩奇——"你胡说什么呢！"他接着说，"现在这个塔中已经相当混乱了，这里面的人们都变得残暴起来，甚至自相残杀　我就是突然间遭到了朋友的袭击，(TOT)这也就是我看起来歪歪倒倒的原因。"

"为了报答救命之恩　呜，说吧！要我怎么做？"顷刻间，佩奇又自把自为地做了一个决定，"好的　决定了　我要做你的搭档帮助你！"

我"勉为其难"地接受了这个决定后，佩奇更加得意了："我成为你的伙伴后，可是能抵得上百人之力、百妖之力耶！"

真是个自大的家伙，好吧，好好地发挥你的能力吧　接着，我和佩奇一起踏上了拯救世界的旅程。



要点：

在图中1处使用"トゥナムの实"变成青蛙后，可以游到图中2处。

要点：



在图中1处使用"トゥナムの实"变成青蛙后，可以游到图中2处。调查开启图中3处的机关后能达到4处，而调查4处的机关会落下落石。

剧情：

一路攀爬，终于到达了03F。刚上03F，佩奇就谨慎地提醒我回旅店休整下，也对，该先回去整顿整顿呢。

从塔里出来后，在入口处玩耍的小孩一看到我就像看到魔物一样，惊慌地逃走了。他的这一举动让我倍觉困惑　"这座城市的人为什么都这么讨厌文特族呢？"

佩奇惊讶地问："难道你什么也不知道吗？"

"知道什么呀？"

"哼哼　那可是杰作呀　"佩奇解释了起来，"你们文特族是被所有地方的人所嫌恶的'离散一族'。"

我有点觉得不可思议："什么？这到底是怎么回事？"

"你真的好像什么都完全不知道呢。你知道50年前人类和魔物之间的多德凯(ドデカイ)战争么？"

"从来没听说过。"

"那时，文特那些混蛋在各地使用某种术。"

"使用怎么样的术呢？"

"这是不能说的东西啦　"佩奇貌似有所顾忌。

"拜托！这可是文特被厌恶的理由呀　"

佩奇低沉地说："以人类的'命'作为代价！"

"人类的'命'　？"

"对　以人类的魂吸引魔物，并将之封印的必杀魔法！托某人福，你们　族无论去哪里都只能得到白眼。"

我被所听到的一切震撼了："骗人的吧？那么，你是说拯救了世界的文特族英雄　哥达依大人　"

"确实！那个哥达依就是这个术的发起者。那个术就是……'灵魂冲击'……"

我听完后沉默了，佩奇也后悔告诉了我这么多，"果然这些是不能说的。"

"我憧憬着哥达依大人，梦想成为魔法大师……"

"魔法大师？那是什么？"佩奇飞了一圈后，貌似想到了安慰我的话，"算了，那个哥达依使战争得以结束的确是事实。"

"……"我依然闷闷不乐。

"怎么了？怎么了？男人就应该'永远追逐梦想'，那多枯呀！枯……不对，酷？"

我终于忍不住笑了起来："呼呼……是'酷'哦！谢谢你，佩奇！"

又和佩奇调侃了几句后，我的心情终于平复了，全靠了这个可爱的家伙，谢谢你，佩奇！

回旅店整顿好一切后，刚走出房门就遇到了一个可爱的小女孩："你呢。是文特的小孩呀……"

"诶？啊……啊、我的确是从文特来的。你是？"

"我是敏敏(ミンミン)"接着，小女孩蛮横地说，"你在问人家名字之前不懂介绍自己的名字的礼仪吗？"

"啊……对不起，对不起。我是H2饭の多。"感觉好无奈，"到这座城市寻找魔物之卵的。"

"魔物之卵……？"敏敏顿感惊讶，"你，等等，你要登上那个魔物之塔？"

"的确是那样……"

敏敏不相信地笑了起来："你？啊哈哈哈……"

佩奇忍不住了："你这家伙真是个失礼的女生！"

"啊！？什么！这个奇妙的飞天布偶是？"敏敏显然对外型可爱的佩奇产生了浓厚的兴趣，"居然会说人类的傲慢语言呢。"

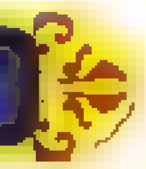
"飞……飞天布偶……？"佩奇被打击了，"居然这样说魔物精英的本佩奇大爷！"

敏敏笑得更开心了："你叫佩奇……呵呵呵，连名字也很有趣呢……"

正当我为这两个初次见面就吵架的家伙头痛的时候，敏敏的父亲来了，敏敏赶紧跑开了。敏敏的父亲也很奇怪的说："之前从没见她像这样毫无拘束地和人交谈呢……"

管他的，我继续寻找卵吧！接着，我正准备再次进入到塔里，佩奇又说肚子饿了。不得已，我只好带着它来到食堂。刚一进门，被遭到了店里其他顾客的排挤，还是一个姐姐型的MM替我说了公道话，这个叫萨珂(サコ)的红发御姐给我留下了深刻的印象。

点完菜，一顿狼吞虎咽后，我继续向魔物之塔进发。



魔物之塔

要点：

通过调查图中1处的机关能到达2处，调查2处的机关又能到达3处，最后调查4处的机关能继续前进。

剧情：

刚一进入04F，佩奇再次提议回旅店记录。真是受不了这家伙，好吧……回去睡会。

第二天一早，哈撒告诉我说，我隔壁住了几个猎人，他们有话想和我说。咦？猎人，或许他们有什么情报呢！嗯，我去会会他们吧。

刚走进隔壁房间，一个声音就传了过来，"少年呀……有什么事吗？"

一个小鬼应到："啊……哥哥！这家伙是文特的小孩呀。"

一个大哥模样的人说："哦，那个额头上的纹章果然是文特的东西呢……"

另外一个人也说话了："哼……是哥哥说的那个很厉害的魔法一族么？"



先前的小鬼满不在乎地回答："厉害什么呀，我觉得是很弱呢……"

"特鲁科！奇鲁科！不要再说这些失礼的话了……"还好那个大哥叫停了，否则我可能已经冲上去拍人了，"这个是拯救了村子的'救世主'族呀……"

他继续说到："对不起，失礼了，我叫波鲁科。这两个自大的家伙是我的弟弟——特鲁科和奇鲁科。我们三人是来自北处东边'穆丘依'村的魔物猎人。"

佩奇却对波鲁科的态度大感意外："啊！还是第一次遇到对待文特族人时，礼仪这么正式的人呢！真是罕见呀！"

"这是什么呀？这个失礼的使魔是？过去是那样，但是现在我们村子里所有人都深深感谢着文特族呢！"

接着波鲁科向我解释了先祖拯救穆丘依村时的情形："那是几十年前的事了……一个年轻人来到了穆丘依村，是他将魔法和文化带到了穆丘依，从此文明的种子在穆丘依蓬勃发展，也开阔了我们的见闻。"

两个半小时过去了……

奇鲁科问："你们听过'ゴルドラ'这个魔物吗？"

佩奇听到这个名字吃了一惊，可惜我却从没有听过这个魔物。

"ゴルドラ是生产纯金的魔物。"波鲁科继续解释，"为了文明之花的盛开，村子里需要大量的金钱，而ゴルドラ就是我们阻击的目标……"

这真是个美好的梦，然而却不容易实现呢。但是，奇鲁科……兄弟豪情万丈地表示他们将会追逐这个梦到永远。嗯，我也要坚持追逐ストレイツア之丽！好……就这样……鼓作气地冲进塔里，继续旅程吧！



魔物之塔



要点

图中1、2两处可使用"トゥナムの实"变成青蛙后通过。

3处能遇到"秘之人"他会询问玩家进程是否顺利。

4处进行BOSS战，BOSS是只大乌龟。当快打倒它时，它会缩进壳里不出来，这时候就需要用之前拣到的"魔物之肉"(まものの肉)引诱其出来，之后击毙。





魔物之塔



要点

图中1处需要使用"トゥナムの实"变成青蛙后到达。

2、3两处需要调查4处的机关方可到达。

5处连接到05F的5处。

调查6处的机关可以控制活动地板左右移动。

左下角7处中间的宝箱中物品需要使用"トゥナムの实"变成青蛙后才可取得。



魔物之塔



要点

调查2处机关以开启3处大门，进入后调查里面的机关使4处的石板降下，这样就能继续前进了。

剧情

可恶的懒虫胆小鬼佩奇，刚一进入07F，它又就说有不妙的预感，要求回旅店存储。得，我就再回去次得了。

回到旅店美美地睡上一觉后，哈撒大清早就大吼大叫地冲进了我的房间："H?饭の多！不好了！刚才在外面听说，魔物猎人兄弟重伤进了医院呀！"都怪佩奇这个乌鸦嘴！

我急忙赶去医院看望他们三兄弟，从亚雷托(ヤレト)医生那里了解到了他们三兄弟的近况——都中了魔物的猛毒，除波鲁科外的两人甚至已经意识不清了，可是波鲁科连句完整的话就还没说出来就也晕了过去。

亚雷托担忧地说："这样下去，那两个弟弟就危险了。"

“怎么会！有什么能救他们的办法吗？”

“他们的症状是‘黑死病’，这是由‘ヤンボラ’这种魔物的毒引发的疾病。只要能得到ヤンボラ的卵就制成特效药……”

“了解！那我去寻找ヤンボラ的卵！”

“可是，ヤンボラ是种危险的魔物，你要是也染上了黑死病岂不本末倒置？”

我坚决地说：“但是——但是，他们是刚在这个城市的我的第一批伙伴！我一定要救他们！请你稍等会，我去取回ヤンボラ的卵，在这之前，他们就拜托你了！”

“我明白了，那你去道具屋买点东西，准备下吧。”



但是道具屋的老板多托（ドトゥ）看到我额头上的纹章后，就根不客气地将我赶出了店。靠，大不了我不买了！

于是，我又再次进入了07F，并在图1处发现了ヤンボラ的卵。太好了——魔物猎人兄弟得救了！我也继续回到塔中寻找ストレイツア之卵。

魔物之塔



要点：

08F中有些宝箱属危险品，最好不好贪心地打开。

开启1处机关进入2处，并开启里面的机关才能到达3处。

利用4、5两处的机关才能到达6处。

7处有陷阱，不要贪那块黄金，否则会掉到07F入口。



魔物之塔





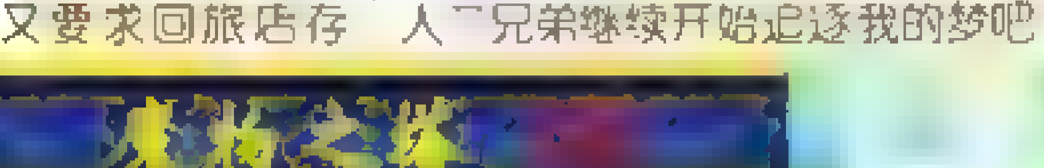
要点：

将图中1处的石柱推动到2处，之后能得到“ダクエンジエル”。

剧情：

佩奇那小子又要求回旅店存储，没办法，我只得返回。

第二天一早，哈撒跑来转达魔物猎人三兄弟的谢意——他们三人在服用特效药后，身体已经痊愈了，但是他们认为自己实力不足，所以叫哈撒将他们的谢礼转交给我——入手7个“ピタの实”。还不错嘛，虽然佩奇不太满意，这些ピタの实可是友情的证明呀——带着魔物猎人三兄弟继续开始追逐我的梦吧



魔物之塔



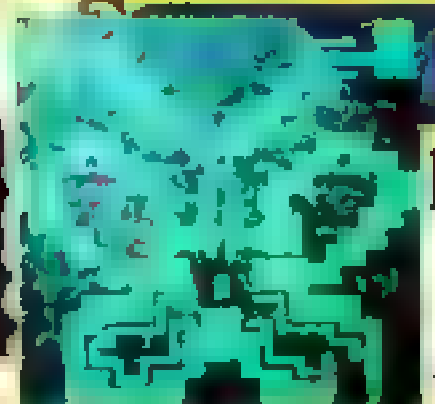


要点：

10F中的宝箱有一半以上是陷阱，小心为上。

图中1处遭遇BOSS——一只大鸟，要特别注意他的混乱魔法以及连续攻击。

魔物之塔



要点：

开启图中1处机关才可继续前进。

在2处使用“トゥナムの实”变成青蛙后可到达3处，那里最左边的蔓藤能通到15F1处。



剧情：

佩奇那家伙的"胆小综合症"再次发作，我只得再次回到旅店。就在我刚准备躺下的时候，哈撒领着个人跑了进来。哟！这不是道具屋老板——多托吗？咦？是有事来请我帮忙呀。

"这家伙不就是之前那个蛮横至极的人么？"佩奇可还记得他之前把我赶出道具屋的事呢。

真想痛扁这家伙一顿，可是，作为正义的主角，我只得忍住了内心邪恶的想法(众玩家：那是某多你自己的想法吧？)："安静点，佩奇！那个请求是？"

原来多托的13岁的女儿在一个月前突然被魔物袭击。

"拜托，请取得ヒ－ラン的卵救救我的女儿吧！"多托突然老泪纵横地说。

这时候，亚雷托医生冲了进来："多托，你果然在这里。"

"我已经没有其他能拜托的人了"多托黯然地说，"只有将一切赌在这个少年的身上了。"

"ヒ－ラン的卵！？到底是怎么回事？"我不解地问。

亚雷托医生解释，"多托的女儿得了'斑热'之症，现在正徘徊在生死的边缘。'斑热'之症是吸入了ヒ－ラン这种魔物的鳞粉引起的，要抑制住症状就需要要有ヒ－ラン的卵。"

"那么，只要我到塔里取回卵，那个孩子就会得救吧？"

亚雷托说："但是这次对经验尚浅的你来说，太危险了！"

多托也绝望了："新夏(シンシア)……对不起……"

我看不下去了，大喊："请等等！这个委托偶接受了，但是有个条件。"

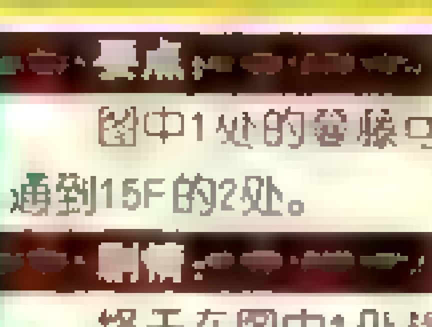
"条件？为了女儿，我什么都愿意答应！"

"以后我到你店里的时候，请不要再赶我出去——这就是条件。"

亚雷托见我决心已定，没有劝阻我，只是说："我没有阻止你的权利，但是这次很危险。你在进塔之前先到图书馆查阅下资料，想出一个好的对策吧！"

可是我刚走进图书馆，一个老头就把我粗暴地推了出来。不用说，理由自然是因为我是文特族人。算了，我直接再去塔里挑战去！

魔物之塔



要点：

图中1处的藤蔓可通到15F的2处。

剧情：

终于在图中1处战胜蝴蝶群后得到了ヒ－ラン的卵，将其交给亚雷托医生后，因为这次不是特效药就能搞定的，于是他和我一起到了道具屋。然而在我们的身后有一个人跟了过来。

多托将我们带进了道具屋里屋。在这里，我见到了多托那13岁的女儿，真是个典雅的美人呢。在亚雷托的治疗下，女孩——新夏醒了过来。

就在大家都欢呼雀跃的时候，一直跟在我身后的图书馆馆长博库斯(ボックス)走了出来："什、什么！真的取得了ヒ－ラン的卵呀……文特的少年呀……"

佩奇打断了博库斯的话："回去！回去！回去陪着你的古书吧！"

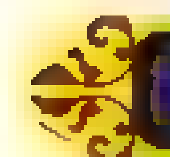
博库斯哀求起来："求求你，也救救我们吧！"

回到旅店后，我将博库斯的请求告诉了哈撒。博库斯有个5岁的孙子也得了某种重病，他需要ギノボ的卵制作特效药。

佩奇却劝阻我不要再接受这个请求："就算那个老头的亲兄弟是文特禁术的牺牲品，你也没有必要认为自己有责任吧。"

但是我认为，虽然ギノボ是猛禽物，然而我要找寻ストレイノア之卵却是在更上层，所以我决定帮助博库斯。

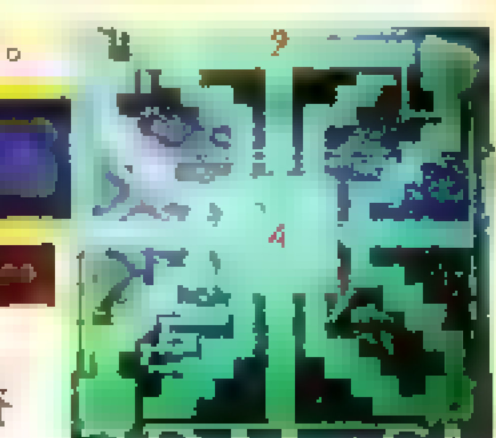
魔物之塔



要点：

从图中1处的石柱下进入隐藏通道，那里有惊喜等着你哦。

将图中1处的两个石柱推到图中2处的瀑布下，能使地图中间的水流



干涸，这样才能到达3处。

图中4处的蔓藤上达15F的3处，下通01F。

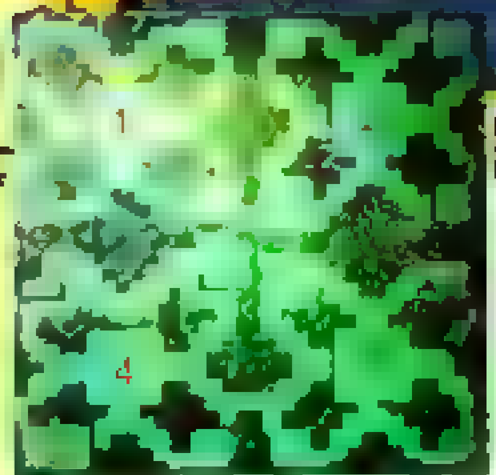


魔物之塔

要点：

图中1处的蔓藤中通到15F的4处。

魔物之塔



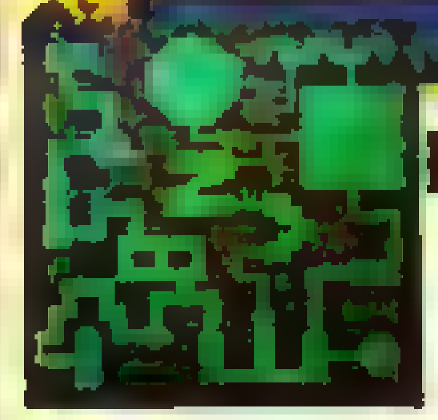


要点：

图中1处的蔓藤中通到11F的3处。
图中2处的蔓藤中通到12F的1处。
图中3处的蔓藤中通到13F的4处。
图中4处的蔓藤中通到14F的1处。

图中5处进行BOSS战，BOSS为一植物系蔓藤怪，它会召唤植物杂兵，并可在玩家身上植入种子，使玩家每回合受到伤害。

魔物之塔



要点：

16F需要使用火属性魔法烧掉挡路的杂草后，才可继续前进。

16F的杂草堆中隐藏着不少宝物，对照自己的地图，用火焰焚化杂草后取得宝物吧！



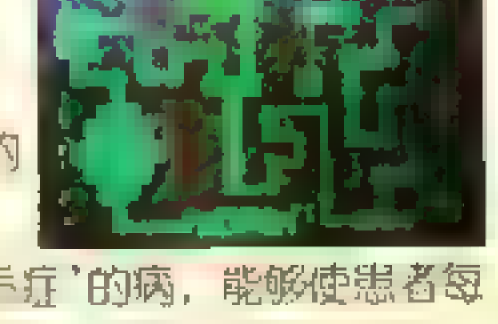
魔物之塔



要点：

某些地方需要用火属性魔法焚烧杂草才能通过。

歼灭图中1处的ギノボ群后，调查那里的架子能入手ギノボ之卵。



剧情：



好不容易在图中1处得到了ギノボ之卵，赶紧将其交给亚雷托医生，亚雷托看着ギノボ之卵惊奇地说："你居然从以残暴闻名的ギノボ那里取得了ギノボ之卵！呼……等等，说不定你们能见到我长年追求的传说之卵也说不定呢。"

"长年追求的卵吗？"

"实际上，我长年在进行'不治之症'的治疗法，得到那个卵的话，就能够将被这个病折磨的痛苦的人们解救出来。"

"到底是怎么样的病呀？那是？"

"那是一种叫'退后症'的病，能够使患者每一年急剧地变年轻。"亚雷托医生托了托眼镜，"H2饭の多。你猜猜我今年到底多少岁了。"

"30岁吧……"

"68岁了。"

佩奇也吃了一惊："一点也看不出来呢，看起来一点也不像老头呀……"

看来亚雷托医生就是那退后症的受害者，我问："这到底是怎么回事？亚雷托先生感染了那种病么？"

亚雷托医生解释到："所幸的是，达到这种状态后病情貌似停止恶化了。实际上，我不是

这个城市的人，我的故乡是距离这里很远的南边小村——夏文(シャヴァーン)。但是，现在那里已经是一片废墟了，村子里的人们就只剩下我一人残存着了。这一切都是因为那个可怕的疾病……"

"退后症吗？"

"退后症是某种魔物皮肤产生的真菌所引发的奇病。"

然后对于这种魔物的所知却极少，为了调制出特效药，亚雷托医生需要进行大量魔物研究，而最理想的场所就是这个蒙多米尼奥。

亚雷托医生："让退后症从这个世界消失是我賭上了这一生所追求的梦想。"

"极好的梦想呢！"

"哦，失礼了，看我说个没完没了的。"

将药送给博库斯后，他的孙子得救了。我回到旅店，躺在床上思考着，显然，我被亚雷托医生感动了："等找到ストレイツァ之卵救回岛上人们后，我就跟随亚雷托先生学习。而且我要击退坏的魔物，让人们都能够安居乐业。成为最高的魔法大师、最强的怪兽猎人！"

然而佩奇却不认同我的想法——人类用自己的好恶来随意取得魔物的卵，这根本就没有考虑到魔物的立场。有的魔物10年才产一枚卵，但是却被人类取走，这也是魔物讨厌人类的原因之一。

哎，矛盾呀，先睡了吧。

翌日早晨，博库斯领着孙子亲自到旅店来答谢我，谢礼居然是他家传的宝物——贤者的水晶。博库斯一族的祖先曾经是著名冒险团队的一员，这块水晶帮助他避过了多次危险。

魔物之塔

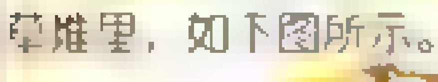


要点：

1、2、3三处的机关分别能开启其右边对应的门。但是要注意的是，第3处机关开启的大门进入后会锁上。里面两个宝箱中间有个坑，踩上去会落到1F的入口处。

魔物之塔





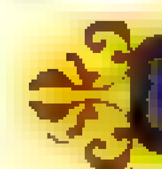
要点：

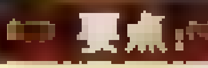
图中1处开启大门的机关隐藏在左上角的草堆里，如下图所示。





魔物之塔





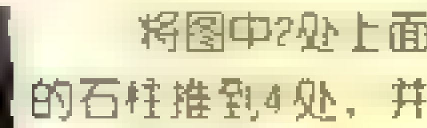
要点：

先到图中1处，将那里的石柱到上面的缝隙里，然后到2处如下图将下面的石柱推下，如此才可到达3处。



将图中2处上面的石柱推到4处，并将其与4处的石柱推到下图中位置，之后启动机关方可前进。

最后到达图中5处，在这里将进行BOSS战。BOSS的魔法攻击很强，且会使用沉默魔法封印玩家的魔法，但是其物理攻击很弱。建议使用魔封粉使之沉默后，再进行痛扁。









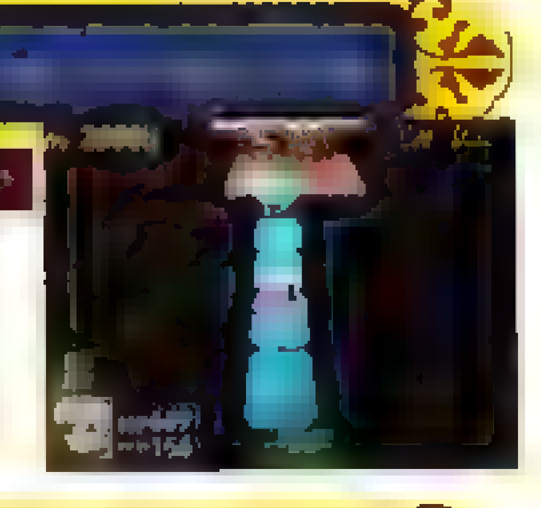
魔物之塔



要点：

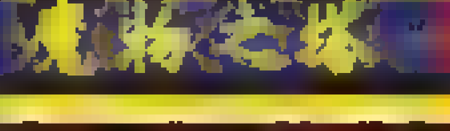
将1、2处共5根柱子推到图中位置，注意最后推动1处的柱子。







魔物之塔

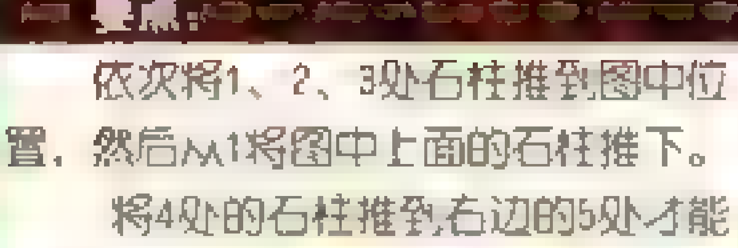


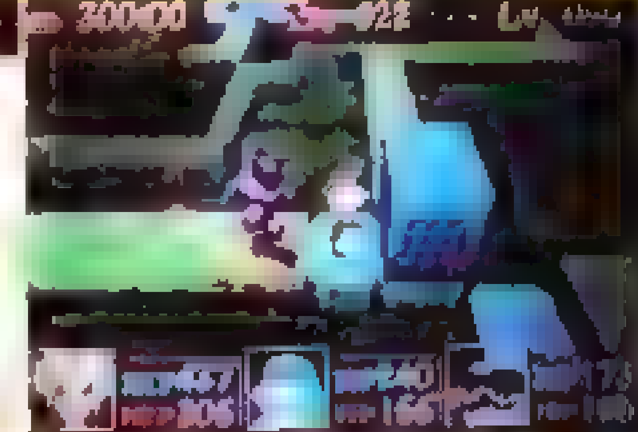


要点：

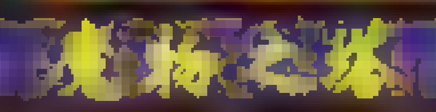
依次将1、2、3处石柱推到图中位置，然后从1将图中上面的石柱推下。

将4处的石柱推到右边的5处才能到达位于下方6处。





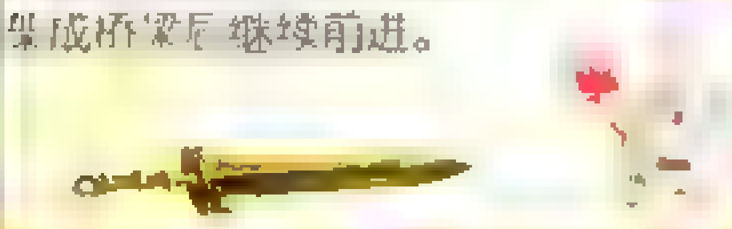
魔物之塔

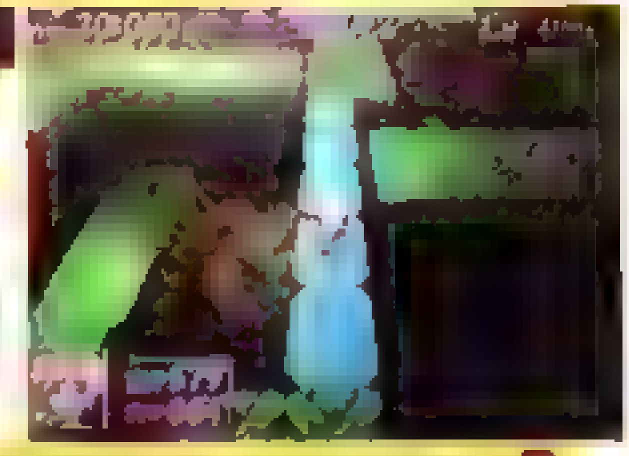


要点：

将图中1、2、3、4处的5根柱子推到下图中位置，架成桥梁后继续前进。









魔物之塔



要点：

先到图中1处将两根石柱推下，接着到2处将石柱推到1处推下的石柱上，再次返回1处将2处推下的石柱推下，这样可达到3处。顺序切记不可颠倒，2处的石柱只能承重一次。

3处的坑直接掉到01F通向02F的大门前。





魔物之塔

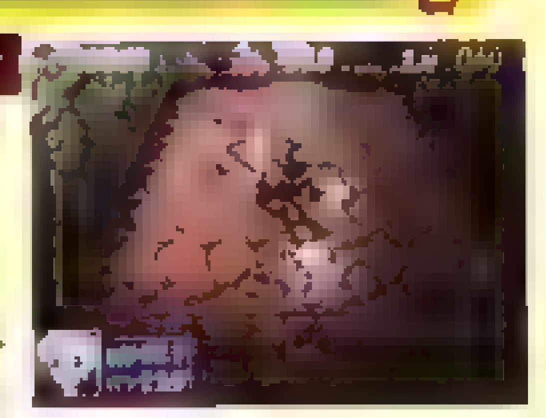




要点：

图中1处再次遇到谜之男，能从他那里得到药草一个。

图中2处BOSS遭遇战，BOSS为一只大象，其物理攻防都很高，建议用STOP或SLEEP魔法使之丧失行动能力后再慢慢折磨之。



剧情：

虐待完大象后，我和佩奇决定先返回旅店休息。

第二天一早，哈撒和皮斯来通知我——村长卡鲁在我睡着的时候来找过我，留言让我到寄合所找他。佩奇说："我有不好的预感呢！"

匆忙赶到寄合所，发现卡鲁和几个人已经在这里等着了："这是H2饭の多。总算来了！"

"听说您有话要对我说……到底是什么事呢？"

"你的表现真的让我们感到惊奇，真的！"卡鲁的态度和之前判若两人，"在见识到阁下的勇气和力量后，我们有事相求。"

果然，佩奇的预感是正确的："请求是？"

"你已经知道了吧？两个月前这里的魔物之塔的封引被损坏了，之后，魔物开始在这座城市里作恶。而最近一个月，它们的数量和行恶的次数都急剧增长，这样下去，城市一定会被毁灭的。"

我："真是残酷的状况呀……"

卡鲁接着说："解决问题的方法就是修复塔顶的封印。但是目前城市里残存的人中没有能够登顶的。所以，请救救这座城市吧！"

佩奇听完，强烈地反对了起来。

卡鲁继续问："怎么样？H2饭の多君。封引修复的方法就是将新的封引石放入封引版里……愿意将你的力量借给我们吗？"

佩奇急忙劝阻："不行，H2饭の多！不能接受这个请求！最上层的魔物和其他的魔物完全不同，现在的你是不可能登顶的……"

的确，现在的我还差得远呢。于是，我回绝了卡鲁："我……我……我现在还只是登到了塔的中间。佩奇的话也有道理呢……"

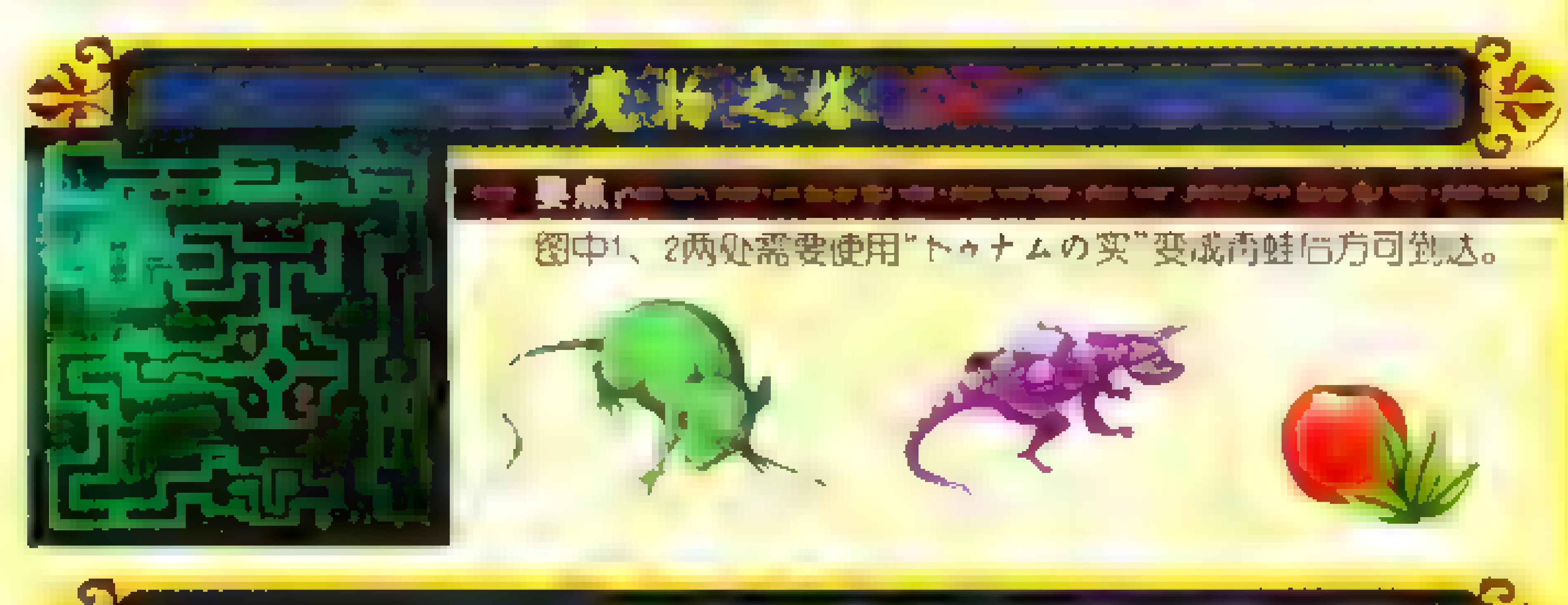
卡鲁见说服不了我，也不再提修复封印的事，转而提出了另一个请求："现在塔里有8个被抓走了的孩子。幸运的是，抓走孩子们的魔物有将猎物以假死状态保存着的习性，但是我们不知道他们8人在塔中哪里生存着。H2饭の多君！拜托你救出他们8人……"

我有点犹豫不定。

"拜托！我不是以一名村长的身份，而是以一名孩子被抓走的父亲的身份请求你！"

看来得给村长个面子，我接受了他的请求。

魔物之塔



要点：

图中1、2两处需要使用"トゥナムの实"变成青蛙后方可到达。

魔物之塔



要点：

图中1处大门上的蜘蛛网用火可以烧掉。

进入1处大门后的版面里，烧掉左边的蜘蛛网后出现通道。

2处需要变成青蛙游过去。

剧情：

进入图中1处的大门后，我发现了两名被抓走的孩子，可是他们被一只叫"モジュラ"的蓝色大蜘蛛看守着。

为了救出孩子们，我提着武器就冲了上去。然而在打了一阵后，我发现我的魔法被它全然没有效果，这到底是怎么回事呀？在这种情况下，我只得选择撤回村里再作打算。

返回村子后，我先到古代魔法研究所找戈乔求助。他说以我目前的能力还不足以和モジュラ抗衡，他还叫我去找依扎姆（イザム）。依扎姆？哦，就是禁术之馆的那个人呀。

于是，我到了古代魔法研究所左上的禁术之馆，依扎姆已经从戈乔那里得知我今次为了打倒モジュラ需要借助他的力量。而他也有了对策——原来我的魔法无效的原因在于我还是个孩子，我施术所必须的体力还不足，导致我的魔法之力比モジュラ的防御力低，而解决的办法就是血之盟约之剑 Blood Sword！Blood Sword能将使用者的潜在能量完全强制诱发出来，所以Blood Sword是只要潜在力量够强，无论什么都能切断的必杀之剑。而以文特族的潜力，使用这把剑打败モジュラ根本就不是件困难的事。但是，在挥动这把剑的同时，对使用者自身也有很大的伤害 这把剑是和嗜血的古代神阿特兰进行盟约也完成的诅咒之剑，过去使用过这把剑的人也的确都被阿特兰的诅咒为附身，所以我只能挥动3次剑，而且不能在和モジュラ以外的战斗中使用Blood Sword。



拿着Blood Sword，我再次进入27F挑战モジュラ。这次，在Blood Sword的帮助下，モジュラ简直就不堪一击，救出小孩后，我带着他们再次回到了村子。孩子和父母团聚了，我也得到依扎姆那里对魔剑进行检查。

来到禁术之馆，大厅里居然了无一人，依扎姆呢？这时候从房间深处传来了一些什么声音，于是我走了进去。原来这里面是研究室，而在我眼前的器皿中居然有人 依扎姆正爬在那个器皿前面的桌子上沉睡着，我走过去叫醒了他。

"啊，H2饭の多呀。"突然，依扎姆惊觉，"啊！你看到了？"

"依扎姆先生，那里面的人是谁呀？"

依扎姆走到器皿前，伤感地说："这个是冷冻冬眠装置，在里面居住着的是我的妻女。"

"妻子和女儿？冬眠装置？"我不解地问。

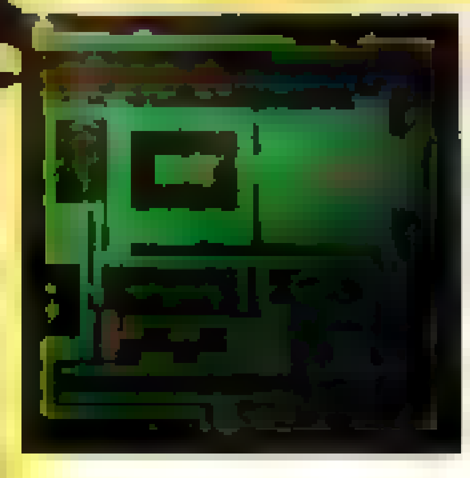
"对，让人类以假死状态进入长期睡眠的装置。"

原来，在十几年前，依扎姆一家三口居住在北边的名为"霍尔佐依"的魔法都市里，然而这个城市却被一种能发散出吸取人精气的孢子的魔物所袭击，最终成功封印住魔物时，全城大半的都已经被孢子所感染，依扎姆的妻女也是受害者，所幸的是，那时依扎姆刚好完成了这个装置，及时将她们放入这个装置里才保住了她们的生命。之后，依扎姆为了寻找解救她们的方法而辗转于各种各样的村庄，最后来到了这里 寻找传说中的魔物的卵并依靠禁术制成"复活的秘药"已经是依扎姆最后的希望了，但是他已经在塔里搜寻了5年，还是一无所获，他甚至已经怀疑那种魔物的存在了。

"那种魔物一定存在！绝对！所以请搜寻下去，绝对不要停下来 "我坚定地说。

之后依扎姆替我检查了魔剑， 切都还好，我就又继续踏上了拯救文特之路。

魔将之塔

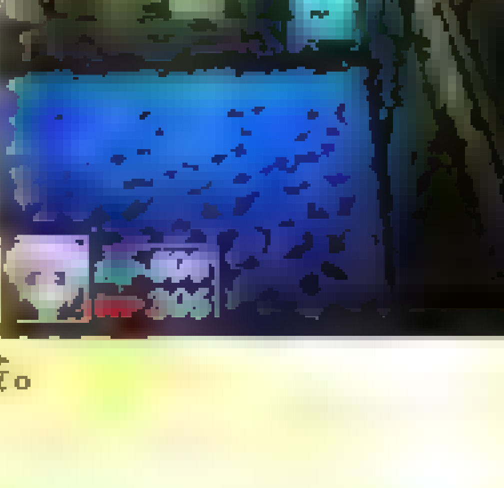


要点：

28F需要准备大量的"トゥナムの实"大家在进入前，先去道具屋采购一些吧

图中1处需要变成青蛙后才可通过。

2处使用"トゥナムの实"变成青蛙游到对面开启机关后，3处的水退去后才可取得3处的大片黄金。



4、5两处同样需要变成青蛙后才可到达。

变成青蛙后还能到达6处，这里的坑通到27F的2处。

魔将之塔



要点：

1处需要变青蛙才可到达。

2处的门是假的，真正的通向30F的大门在3处的瀑布后。




魔物之塔



要点：

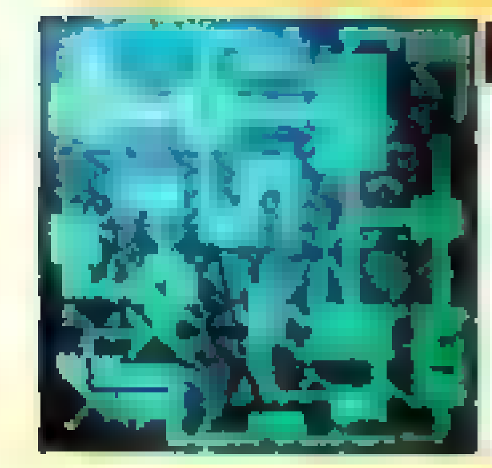
图中1、2、3三处需要变成青蛙后，分别从其左边的河岸游过去。

图中4处遭遇一只白色猕猴，原来它就是镇守30F的BOSS。其攻击技"炎之连打"为攻击力极高的三连击，需要小心应付。






魔物之塔



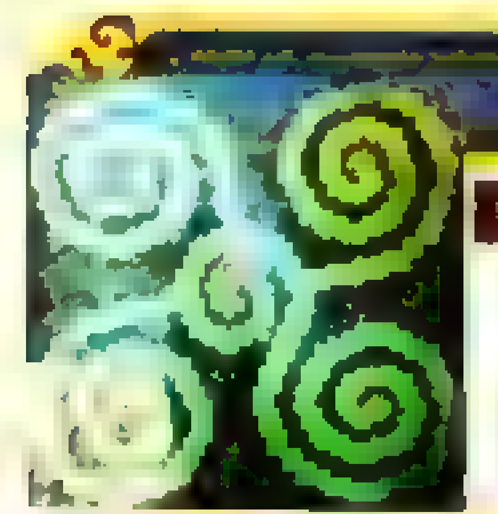
要点：

从1的中间那格向右后滑行会被冰块挡住，之后向下滑行能达到3处，再从3处左边格子向上滑行可到达2处。

4处通过方法见地图，从该处的紫色部分会掉到30F的5处。



魔物之塔



要点：

图中1、2、3、4四处分别对应33F中的1、2、3、4四处。







魔物之塔




要点：

进入5处的洞穴后，进行对モジュラ战。

5处的洞穴右边墙壁上有通道，能通到6处。

6处下方宝箱取得路线见右图。

到达7处右下发现地图。

除9处外，33F中的紫色区域都通到32F的8处。

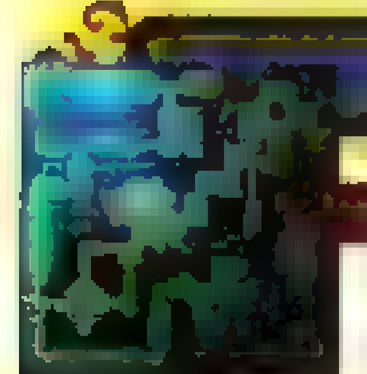
分别从1、2、3、4四处进入在中央后，再返回7处开启那里的机关，这时9处出现喷泉，变成青蛙游进喷泉就能到达34F的1处。



剧情：

进入5处的洞穴中战胜又一只モジュラ后，我又救回了一名孩子。将他们送回村子后，我又得到依扎姆那里对魔剑进行检查。依扎姆像是例行公事似的给剑派开护符后，我再次返回了塔里。

魔物之塔



要点：

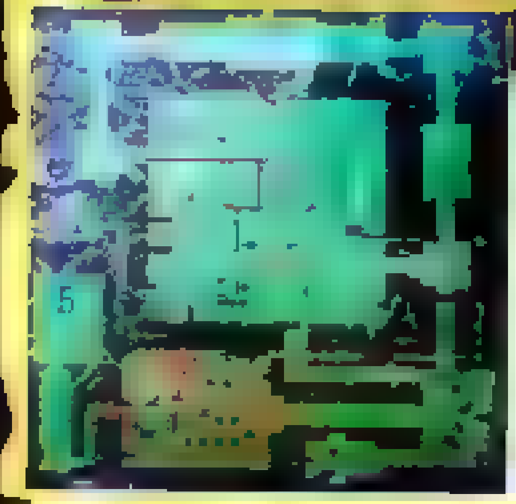
34F中除图中9处外，其他紫色区域都通到33F的7处。

图中2处不能通过。

3、4、6、7、8处通过方法及5处宝箱取得法见地图。



魔物之塔





要点：

通向1、2、3、4四处的路线见图。

推开1处的王座后，使用"こびとの实"变小后进入能取得里面的宝物。

5处是BOSS战，觉得这个BOSS很是废柴，攻防都不怎么样，要战胜它不是件难事。

魔物之塔



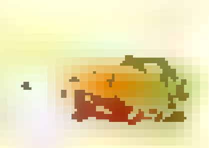


要点：

按下图中1处的机关，岩浆退去后，能到达图中2处。

图中2处能通到3处。











魔物之塔

要点：

图中各通道彩色条对应该颜色的机关门。

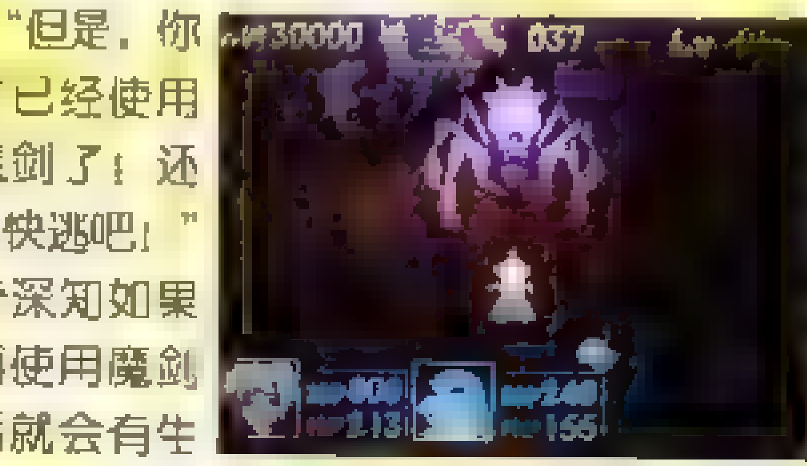
图中1代表绿色机关，2代表红色机关，3代表蓝色机关，4代表黄色机关，5代表紫色机关，6代表灰色机关。



剧情：

通过重重机关后，终于在A处的小山洞里见到了被抓走的最后一名孩子，自然，还有一只モジュラ看守着他们。

我提着魔剑冲了上去，一剑顺利做掉这只モジュラ后，我救下了包括卡鲁儿子在内的三名孩子。就在大家准备返回时，一只巨大的モジュラ冲了出来，看起来这是个不好对付的家伙呢。



"但是，你刚才已经使用过魔剑了！还是赶快逃吧！"佩奇深知如果我再使用魔剑的话就会有生命危险。

但是那家伙移动的速度太快了，要大家一起逃是不可能的，于是我决定留下殿后，让孩子们先逃。

费尽力气战胜这个大家伙后，魔剑的诅咒还是降临了。我用最后的力气使用バウンド回到村子后晕倒在了塔外。

医院

看着病床上昏迷中的我，大家都不由叹气

诅咒不同于简单的疾病，这次连亚雷托医生也无能为力了，佩奇也急得责问着在场的所有人。

突然，戈乔说："事实上有一个办法一定能救他——オナルル草！"

"オナルル草　那个的确对诅咒也有效果的。"然后亚雷托医生接着担心地说，"但是，等等，最后一次确实看到那个是在？"

"……塔的38层。因为发现了灭绝品种而引发了大的骚动呢。记得是那样吧……但是，但是到底谁能登到那种地方呢？"

沉默中，戈乔站了出来："我去！"他不顾大家的反对，继续说，"依扎姆，可以使用'精神跳跃'(Mind Jump)吗？"

"精……精神跳跃？你真的要使用如此危险的禁术吗？"

卡鲁不解地问："精神跳跃？这到底是怎么一回事呢？"

依扎姆解释说："这是古代所使用的强力禁术，能引出他们过去走过的地点的影象，并被强制传送到那个地点的高等移动术。"

大家还是认为戈乔太老了，应该换成年轻人去。但是谁能想到，眼前的这个老头居然当年是魔物猎人，还是登顶过魔物之塔的优秀猎人。

于是，在戈乔的坚持下，成功几率仅为30%的精神跳跃开始了。

幸运的是，戈乔通过我的记忆到了37F，他的目的是38F中的オナルル草。



魔物之塔



要点：

从2处的藤蔓爬上墙头后可绕到3处。

转动4处的绿色指针后能开启下面的绿色大门。

6处大门的机关在5处。



剧情：

看来一切都很顺利呢——戈乔一路上风平浪静地前进着，并[illegible]在1处发现了传说中的オナルル草。可是好事总是多磨的，就在戈乔摘下オナルル草准备返回时，却出现了大队魔物将他团团包围了起来。

还好戈乔身手不错，不一会就料理掉了这群魔物。但是很不幸，戈乔虽然取得了オナルル草，但是他却中了魔物的毒，而且这不是一种普通的毒，但是戈乔却坚持着用"风之水晶"将オナルル草带回了村子。



过了不知多久，我醒了，然而戈乔却躺在了我旁边的病床上，他在弥留之际感觉到我醒了，他含糊不清地说："封——封印——修复。在你的周围有着不可思议的力量，这是你的命运。这是……这是我最后的愿望。"

我坚定地走到卡鲁面前："卡鲁先生——修复终之封印的要求，我接受了！"

就这样，我的使命又多了一项。

（如果萨珂好感度高的话，在进入塔01F前，她会前来送便当。）

魔物之塔



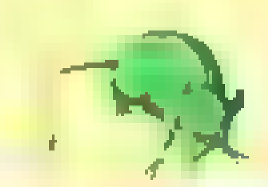


要点：

39F每个房间里都有个水晶，调查水晶后可照亮整个房间。踏上除2、3处外的紫色区域都会掉到1处。

2处使用"こびとの实"变小后能进入。







魔物之塔



要点+剧情：

40F中没有了杂鱼小兵，只是在通向塔顶的大门前有一个BOSS守门。该BOSS一头六臂，攻击方式以用六只手投掷光环最为危险。但是其攻击手段全为魔法攻击，建议装备"镜之盾"。而其身体在六只手被尽数消灭前是不会受

到任何伤害的，建议使用大范围攻击魔法一举歼灭掉那六只手。



灭掉这个三头六臂貌似强大的BOSS后，它居然分解成了许多小型魔物，不过杂鱼来再多也是没用的，在几个大范围攻击魔法的招呼下，这群小家伙不一会就只剩下了最后一只。

然而，这只小家伙居然又发生了变形



变成了一只大型身穿铠甲的人型魔物。最可恨的是，它居然自在地图里飞来飞去，飘忽不定。继续使用大范围攻击魔法对付他吧！

又用了几个回合做掉了这只铠甲怪，但是"最终BOSS是小强"的之一理论再次得到了有力的证明，铠甲怪居然也不是这个BOSS的正体，其正体居然是一个黑洞状的混沌，而且我的攻击打在它身上也不痛不痒。就这样坚持了一回后，我终于坚持不住，倒了下去。



当我再次睁开双眼的时候，我又再次躺在了医院的病床上。原来我已经昏迷了两天

和混沌之战失利后，新夏在塔的入口处救回了倒下了的我。这次我能得救还得感谢多托先生，是他到塔里找到药草救活了我。接着，亚雷托医生转告我说："依扎姆刚才来馆里说他无论如何都要为你完成强力的武器。"

我急忙赶到禁术之馆，在进门前，佩奇提醒我——ペンテの守り已经在上次混沌战逃脱时魔力耗尽而破损了，这次将是我最后的一次生命。

对！这次我绝不能输！

进入禁术之馆后，见到了因禁术反噬而神色憔悴的依扎姆，他一见我就说："无论如何，为了你特制的最高杰作，魔法杖——"奥里昂"（オリオン），这是经过戈乔先生的允许，使用了所有魔导器良炼成的究级魔法杖。这支杖能够使术者的魔法能力瞬间得到数倍的提升。"

虽然我的魔法、物理攻击都对混沌无效，但是我明天一定会全力以赴，修复封印

第二天，在大家的送别中，我装备好奥里昂，踏上了最后之战的舞台。

虽然装备上奥里昂后，我的攻击终于有了效果，但是我明显还不是混沌的对手。不会，我和佩奇都已经到达了极限却也未能伤到混沌。这时候，魔法杖开始闪耀着奇异的光辉，这是？

佩奇兴奋地说："现在发动吧，禁术呀究级的魔法！"

"难道！难道这个是……？"

"在大家的应援下，发动吧！灵魂冲击！"

于是，在大家力量的集束下，我发动了这传说中的禁术，混沌被消灭了，接下来就是修复封印了。

通过混沌后面的大面，我登上了塔顶，封印版就在眼前了。咦？通向封印版的楼梯前居然有一个很大的魔物之蛋，看起来很厉害的样子呢，嗯，先收下吧！



继续前进，我爬到封印版中央，将新的封印石放了进去。封印修复了，世界也和平了！

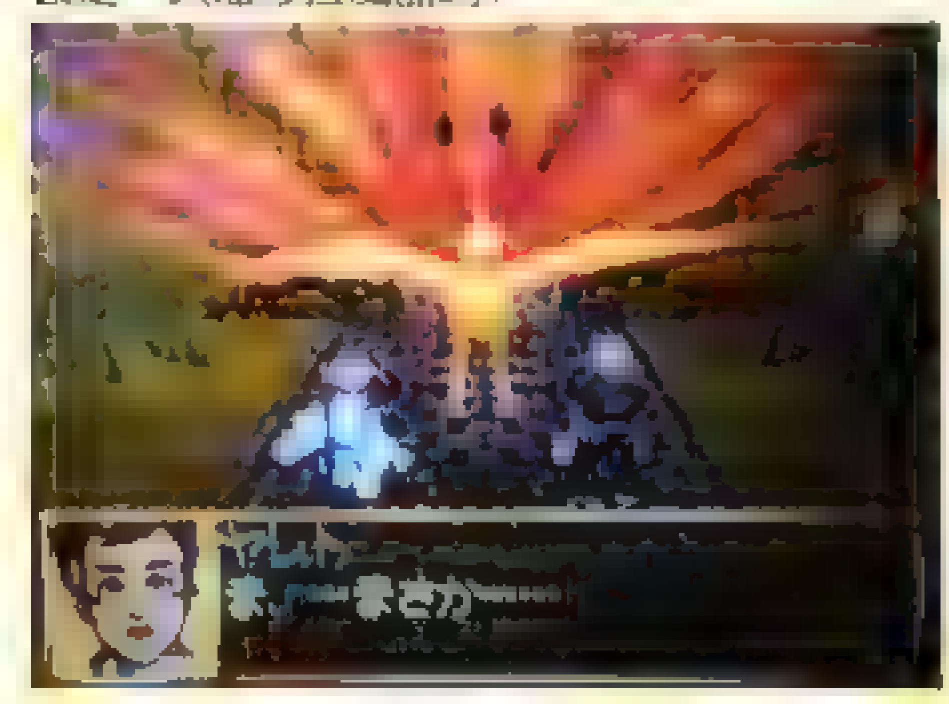
我也该出塔了。

刚一走出塔门，在外面守候着的3个早已经变成泪人儿的MM都欣喜万分地迎了上来，和她们一起的还有卡鲁的儿子。咦？卡鲁先生、戈乔先生、多托先生他们呢？从卡鲁儿子的哭诉中，我才得知卡鲁先生、戈乔先生、多托先生、博克斯先生、哈撒先生五人都已经死了。

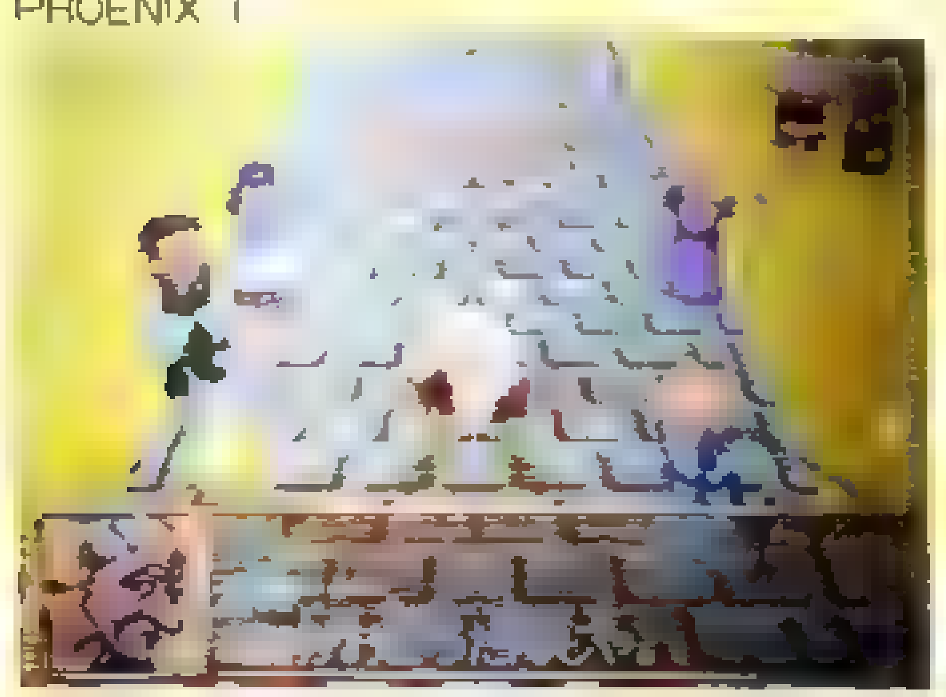
死了？这到底是怎么回事？

原来，以我的能力还不足以发动灵魂冲击，而卡鲁先生等五人为了能让我顺利发动这项需要以人类生命做代价的禁术，而把自己献上作为了术的祭品。对此，连亚雷托医生也无能为力了。

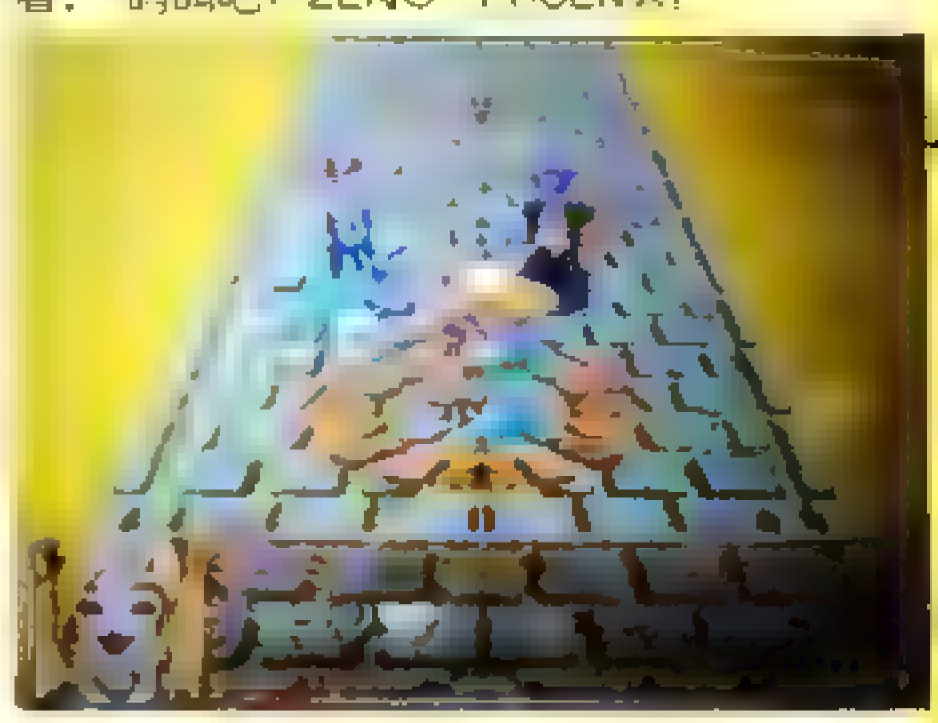
就在大家都绝望了的时候，我从塔顶取得的魔物之蛋却动了起来。难道里面的魔物就要破壳而出了？这到底是只什么样的魔物呢？这会是一只潘多拉魔盒吗？



在大家紧张的等待下，蛋壳碎了，里面的居然是一只如火般的不死鸟！亚雷托医生和依扎姆见到这只浴火的不死鸟后都大吃了一惊“这……这个难道是——传说中的魔物——ZENO·PHOENIX！”再定眼一看，他们都兴奋地对我大喊，“真的是，真的是ZENO·PHOENIX呀！具有完全治愈能力的传说的魔物呀！H2饭の多，快命令它——'鸣叫吧 ZENO PHOENIX'！”



我走到ZENO PHOENIX面前，高声喊着：“鸣叫吧！ZENO PHOENIX！”



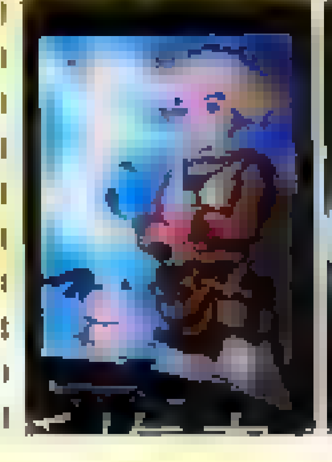
ZENO·PHOENIX昂头鸣叫了起来，在它的叫声中，卡鲁先生五人居然坐了起来 ZENO·PHOENIX果然是传说中能起死回生的魔物！大家都欢呼了起来，敏敏更是献上了甜蜜的香吻，CHU！



然后在欢呼后，我的情绪却突然低落了下来 现在魔物之塔也已经搜索完毕，可是却没有发现我所追寻的ストレイシア之卵，岛上的人们可都还等着我呢 但是，短暂的郁闷后，我却突然想到了什么：“ZENO PHOENIX的特殊能力是 ”

大家也都不约而同地点头：“对……是完全治愈呀！”

这时候，天下起了绵绵细雨，孩子们也欢笑了起来，和平与安宁再次降临到蒙多米尼奥。而我也将带着ZENO PHOENIX返回到文特岛，然后继续追寻我的梦想。





文 ChinaGba freeman 编 雷伊

最终幻想IV Advance

◆Square Enix◆RPG◆2005年12月15日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆64M◆4800日元
◆无对应周边◆推荐游戏年龄：全年龄

GBA

[illegible]

FINAL FANTASY IV ADVANCE

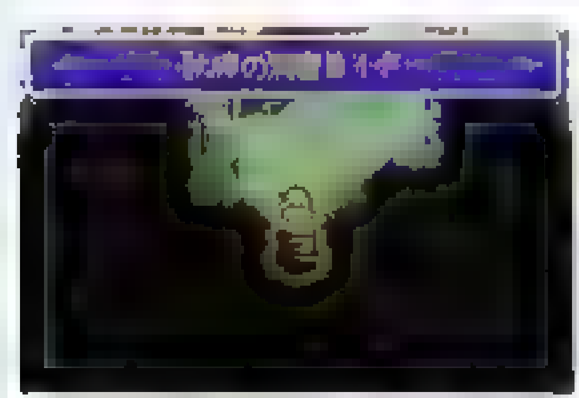
新要素

此次最明显的变化就是增加了两个迷宫，在迷宫中可以遇到先前版本中未曾出现过的敌人，更可以获得各个角色的最强武器。

1.试炼的洞窟

在剧情发展到进入最终迷宫之前，可以先去ミシディア村与长老对话，此时会发生剧情：一名白魔导士跑来说试炼之山被许多乌云笼罩，长老告诉主角新的试炼之道已经打开，请主角前去探索。此时可以在周围更换跟随的角色，这是GBA版本的新设定，这样以前离队的同伴便又能使用了。

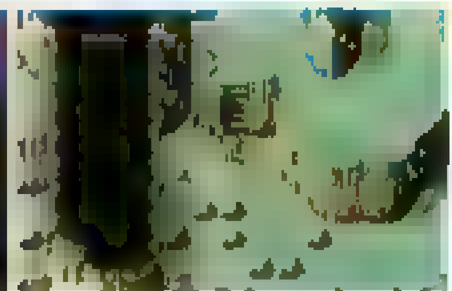




刚进入试炼之山，只见天空宛如夜晚一般黑暗，在半山腰一个新的洞口突然出现。

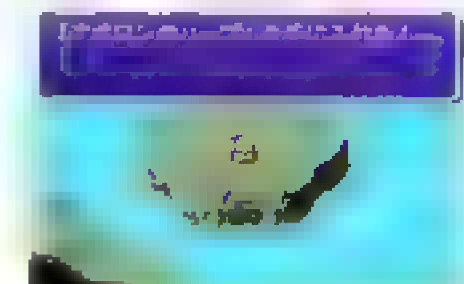
洞窟一共有8层，其中有许多宝箱需要通过隐藏通道才能获得。有些密道是很容易被发现的，只要看地上的投影便可知晓。

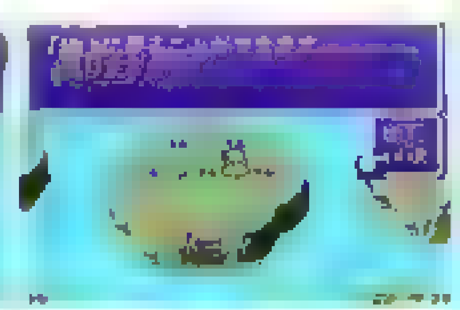




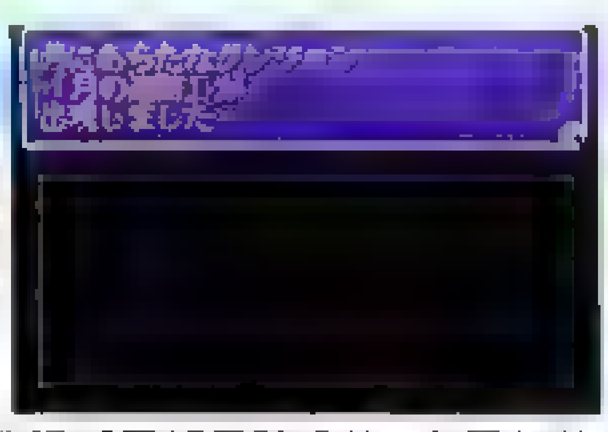
在最底层可以看到五件武器，分别对应ギルバート、シド、ヤン、パロム、ポロム这五位角色，只有当他们在队伍中时才能拿起相应的武器。不过武器也不是白拿的，在通过BOSS战的考验后才能一一获得，所以在战前需做好充分准备。

拿完物品后可从中间的魔法阵传送回洞口，这也算是弥补了在洞中不能使用传送魔法着一不足吧。





2.月之废墟

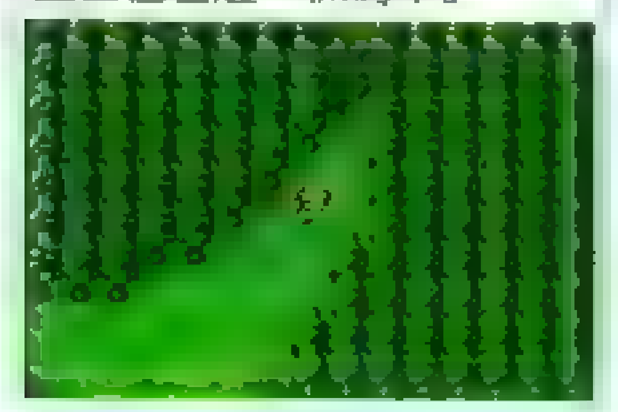


在打败最终BOSS ゼロムス看完职员表后出现提示。此时在月之表面会出现一通道，读取通关存档便可驾驶魔导船来到此处。

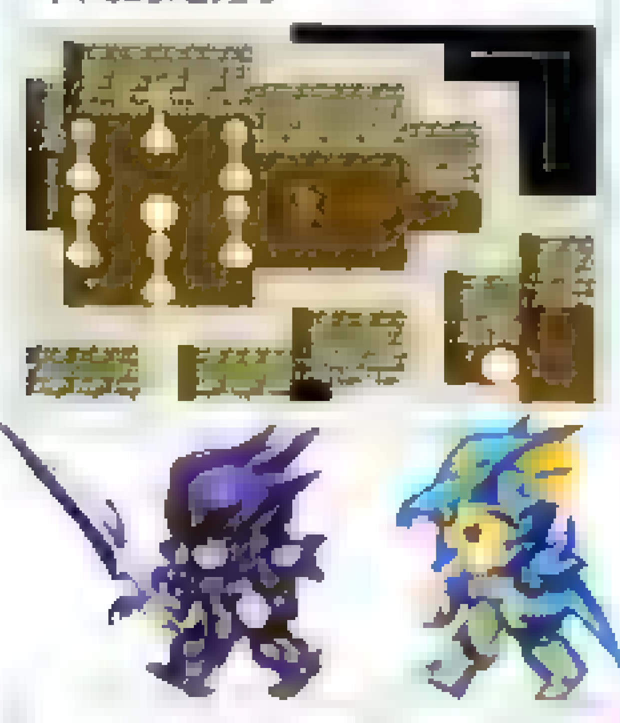
迷宫一共为40～50层，期间的层数与场景都是随机的。在最初的几层都是些实力一般的敌人，但到后半段就多是BOSS级的敌人了。

有些场景带有谜题，下面就列举一些：

在一路行鸟森林场景内，出口在右边一棵树中。



在一有许多传送点的场景中进行传送，每个传送点都对应有两个传送目的地，所以即使两次走的是同一传送点也有可能被传送到两个不同的地方。



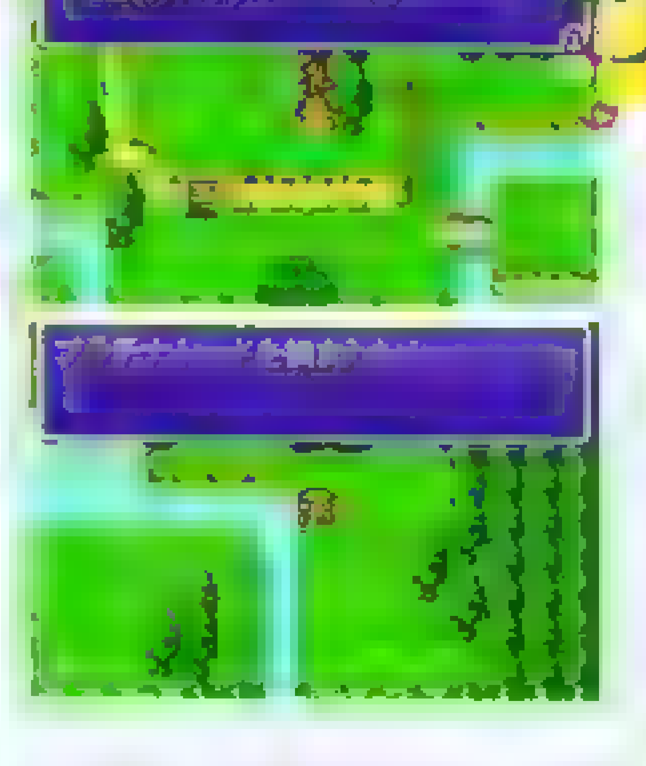
一山洞内，老者劝主角见到前面的怪物要赶快逃。虽然前方的怪物几乎有秒杀角色的能力，且有相当高的HP，但如果战胜便可得到游戏中最强的英雄盾，且在此版本中所有角色都可装备此物品。之间的取舍就由玩家自己来决定吧。



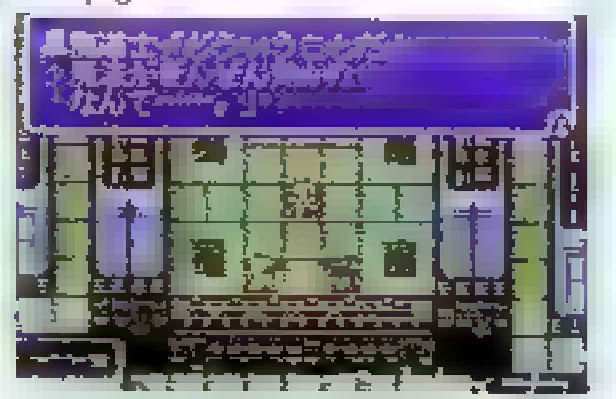
图书馆场景中，要帮一位老者找书，书的位置是随机的，但只要询讯在场景左下的管理员便可得知，馆中的其他人也会提供协助情报。



在一露天场景内，需捕获青蛙才能通过，青蛙的位置一般在上方或右方，看见青蛙后要迅速上前捕捉，否则很快就会消失。在和青蛙的战斗中，要注意它的“蛙变”魔法，由于它在一段时间后会逃跑，所以要速战速决。



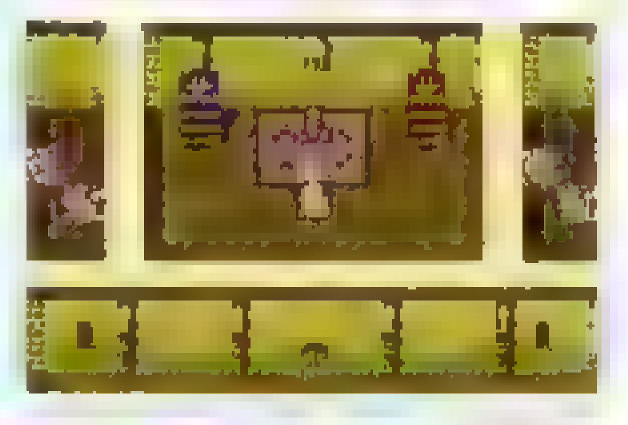
在一场景中见到一对魔道士正在对话，内容大致是说此层的怪物魔防高需找几个战士来帮忙。通过此对话，玩家可以相应调整攻击战术。在其后也有一层会出现相类似的对话，只不过内容反了一下。



根据老者所说的数字顺序踩下相应机关便可通过。

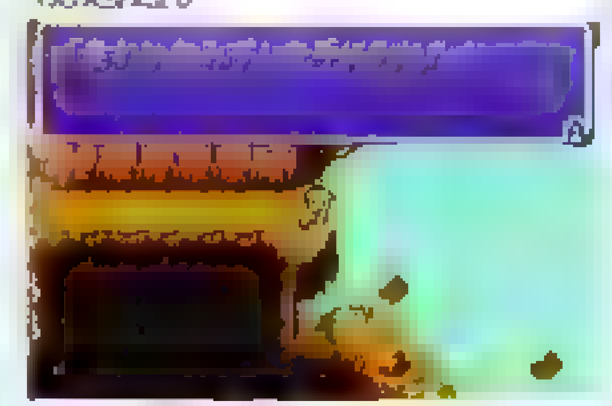


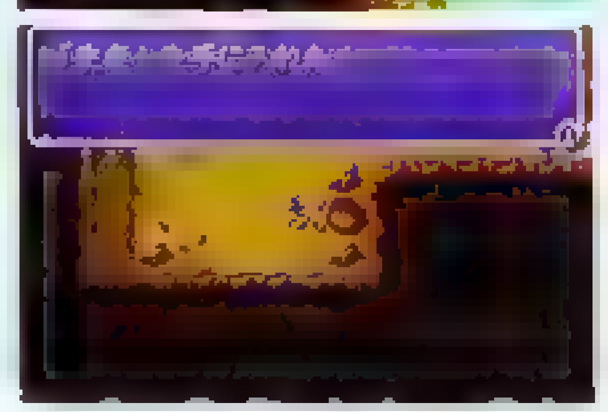
在一房间内有老者提问，根据选项进入不同颜色的门内。最后获得相应的职业评价并根据评价获赠物品。



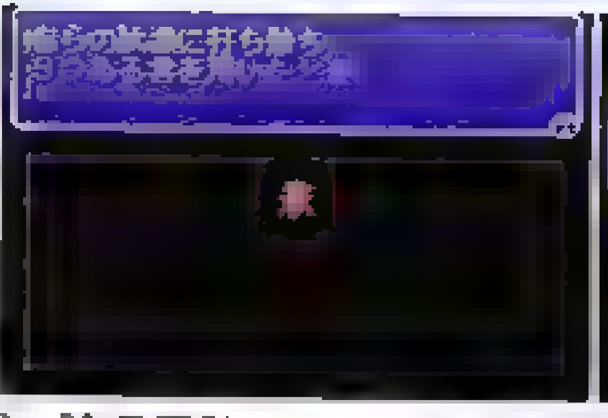


在一需要道具才能打开门的场景内，先去右面取水，在一罐子内获得书卷。对枯木之门使用水，进入后在罐子内得到蜂蜜。对右面的小熊之门使用蜂蜜，在门内使用书卷取火获得火把，在尽头取得女娃娃。返回，对左面的火之门使用火把，在最后一道女子之门使用女娃娃便能通过。





作为新增加的最终隐藏迷宫，在月之废墟试炼的目的是找齐九本魔法书，而每本魔法书都有很强大的攻击力。魔法书分别在九个特殊层内，每个角色对应一个层面（魔法姐弟合用一个），而要打开各层面相应的封印之门，除了要队伍中要带有该角色外，还需角色参加过最终BOSS之战（读取通关记录后最终BOSS可以反复打），这样封印才能开启。



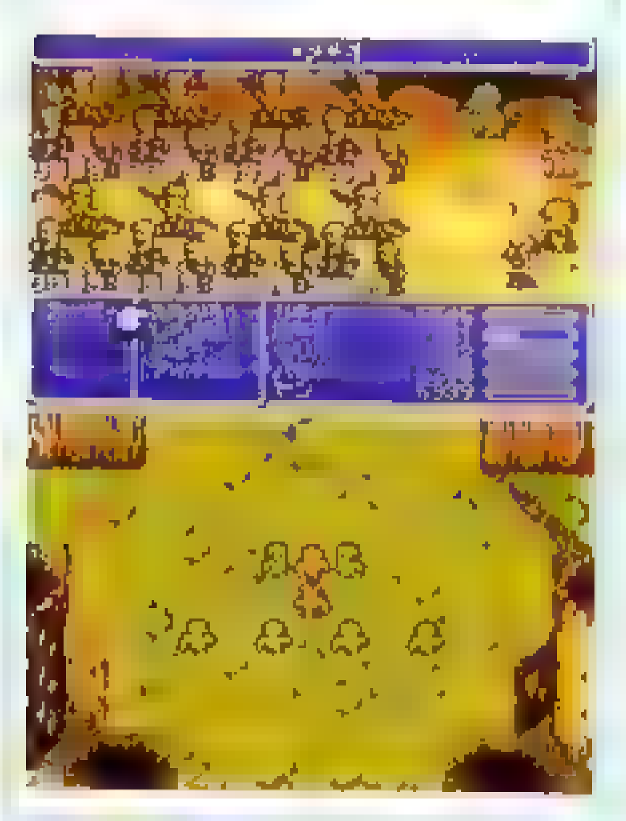


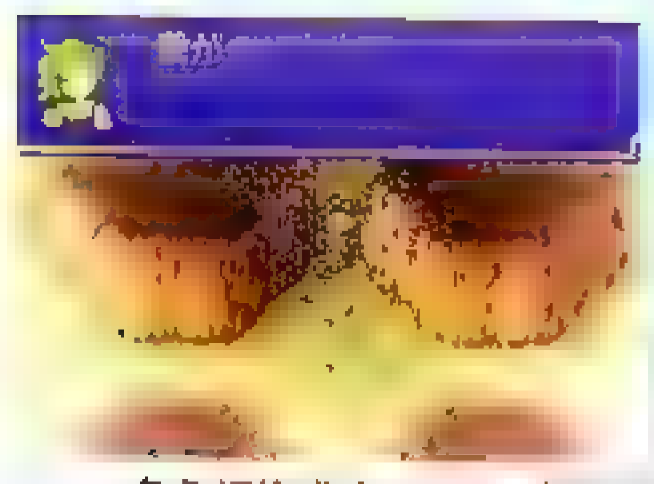
各角色的攻略



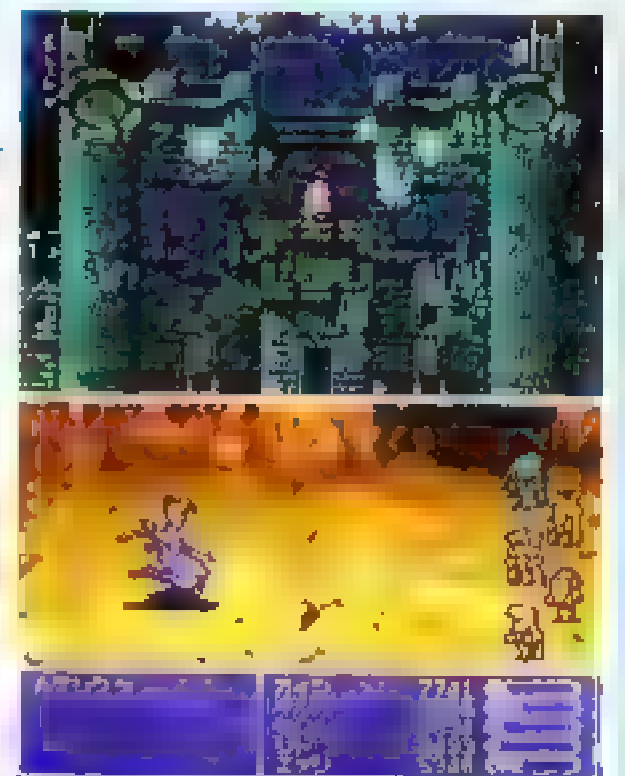
武僧

进入后角色切换成ヤン，这里是一个修行场，但刚踏入场内就遭到众多僧兵的围攻，大家且战且进，在修行场尽头连续击败三批僧兵后BOSS出现。BOSS肌肉男物理攻击力高，魔防较弱，一般可以轻松搞定　胜利后获得おうぎのしょLT和おうぎのうでわ（装备后蓄力攻击指令效果提高到3倍）。



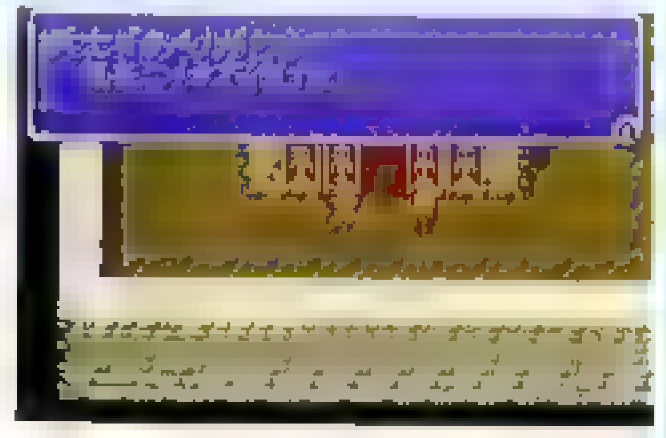


吟游诗人



角色切换为ギルバート。眼前赫然出现了ダムシアン城，ギルバート听见城内有声音，走进后入手一竖琴，不过同时也遇到了敌人。奇怪的是不论怎样攻击，敌人都会复活，不过ギルバート使用吟唱指令（うたう）敌人便会消失。根据这次的战斗经验消灭城内所有敌人，在一楼的上方会出现新敌人，打败后发现密道，进入全灭敌人才能进入下一层。在底层，遇到的BOSS是月之西瓦（シヴァ），事先装上防冻装备想要打败它应无问题，胜利后获得おうぎのしょLS和ハーモニーリング（装备后吟唱指令强化为全员防护）。

圣骑士



此处会随机出现五个场景　在桌上放着一个花瓶，上前调查花瓶突然碎了，一老者跑来问是不是主角打碎的，选择"是"之后去下一场景：见一老者把一物品放在墓碑前，直接通过，一士兵要求主角帮他看守一会儿宝箱，如果此时监守自盗的话会马上被士兵发现，所以只需在场景中逛几圈，交差后便可离开；出门后见怪物在围攻城镇，协助消灭后可离开；一男孩掉入的池中，救起后离开；终于见到国王了，根据刚才的表现国王会给出相应的物品予以奖励。再次和国王对话可进入BOSS战，对手是月之奥丁，和先前的奥丁相比HP较高，所以事先要做好打持久战的准备，胜利后得到おうぎのしょLO。

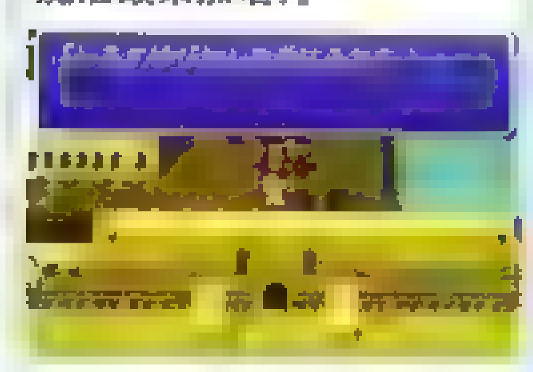
召唤士

角色切换成リディア，在满是迷雾的洞穴中，リディア感受到了幻兽的存在，虽在四周找到了四位昔日的幻兽同伴，但看起来它们并不记得リディア，所以只能将他们一一打败。此时，在中间被雾挡着便可通过了。刚走不久，雾突然聚集起来化成雾龙攻击众人，其攻击特性与先前在ミスト洞窟时相似。胜利后获得おうぎのしょLD和ミストリング。



白魔导士

进入村庄，见阿修罗正在破坏这里。尽快将村民复原，一段时间后便会进入BOSS战。月之阿修罗的特性与先前相似，胜利后得到おうぎのしょLA，如之前能将村民复原可得到しろのゆびわ（装备后效果为全员回复魔法效果加倍）。



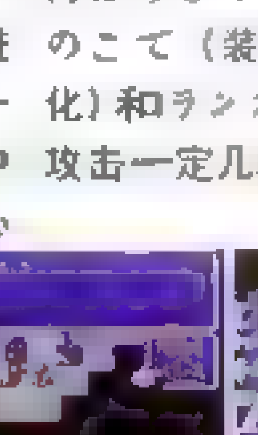
忍者

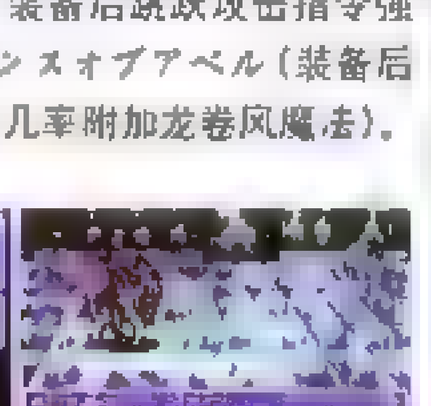
来到一座神秘的城堡，这里看似满是机关，福到此景，身为忍者的エッジ热血沸腾。但刚进第一道门就中了陷阱，掉入到下一层。进入城内开启右边的机关，墙上暗门便打开了，下一道门的机关在左边的房下。一直向上走见到了城主，却又中陷阱。原路返回发现路被一道火墙挡住了。为了另找通路，エッジ使用地遁进入了隔壁的房间，没想到再次中招掉入到了另一层。这里的地面上虽有机关可以才踩，但要注意有些地板只能踩一次，所以要经过计算后再开始行动。根据墙上的提示可以在看不见的路上行走，但如违反了提示会掉入下一层。一些黄色的门需要用敌人掉落的钥匙才能打开，经过若干的暗道后终于再次见到了国王。对话后进入BOSS战，对手是月之依夫里特，针对其冰属性的弱点可以轻松取胜。胜利后获得おうぎのしょLI和ハンゾウのこて（装备后偷盗指令强化）。



龙骑士

还未进入，只见封印之门上已有被人硬闯过的痕迹。众人感觉到了潜在的危险，此时カイン站出执意要一人闯入。进入后只觉眼前一黑，醒来只见已身处バロンの町中。有许多人在前方围观，经打听才知道是有士兵被人袭击了，现在已封锁了现场。和所有人对话，了解到袭击者是一龙骑士打扮的人。但为了不冤枉好人还要进行充分的调查。天已黄昏，进右边ローザ的家，被同伴安慰了几句后去宿屋休息。第二天醒来后发现宿屋的地上多了一把枪，出门得知又有人被害了，检查发现被害人伤口是枪伤。和所有人对话后，告诉セシル关于早上捡到枪的事，为了调查真相，セシル决定晚上也睡在宿屋。但到了早上，却找不到ローザ的人影。和所有人对话，黄昏后回宿屋休息，到了晚上，カイン醒来与セシル一起搜寻ローザ的踪影，在镇北面找到了被绑着的ローザ，此时セシル赶到冲上去救下ローザ并将她送回家，告诉カイン有话明天再说。进屋与两位同伴再次对话，回宿屋休息。次日去发现ローザ的地点调查，发现地上有枪痕。与同伴对话后回宿屋发现床边又出现了枪，此时士兵长带人赶来以偷盗凶器的罪名将カイン拘禁起来。对话后会床上休息，到了晚上カイン听见有人召唤他，去门口见看门的士兵已被打倒。出宿屋见一黑影闯入了ローザ家，连忙进入将黑影赶出去，继续追击发现是一士兵，并且他还偷了凶器。士兵长赶到将人带走后向カイン道歉并解除了拘禁。觉得事件已经结束了的カイン回到宿屋却再次看见了凶器。他突然意识到セシル可能有危险，出宿屋见セシル进了一房间，跟进通过传送点来到一密室，セシル已倒在了地上。从镜中出现了一个黑影，自称是カイン心中的欲望所产生的真正的カイン。他让カイン杀了セシル，此时的选项要选"否"。随后カイン与暗之自我展开战斗，此战斗不用交战，一、二个回合后BOSS月之巴哈姆特出现。这可谓是九个剧情中最困难的BOSS战，龙骑士需单挑BOSS，且对方每三个回合发动的无属性超级核融威力巨大。使用的战术可以是在对方倒数到2时发动跳跃攻击，这样可避过强力的核融攻击。剩下的要靠自己的物品箱里的资源支撑了，主要是补血和有强力攻击属性的物品另外也可通过对手是暗属性这一特点发动光属性攻击。胜利后获得おうぎのしょLB，りゅうきしのこて（装备后跳跃攻击指令强化）和ランスオブアベル（装备后攻击一定几率附加龙卷风魔法）。





技师

シド坐上飞空艇后被告之艇上的食物已经不多，所以要尽快到达目的地ミシディア，限时一分二十秒，到达后一名白魔导士要送紧急的药品去トロイア，限时六十秒，一僧侣声称ファブール出了事故，要迅速赶往那里，限时四十秒，一位老者要前往カイポ参加即将举行的女儿的婚礼，限时三十五秒，一个男孩要去アガルト约会，限时三十秒完成。出村刚开启飞空艇，天空发生巨变，BOSS月之拉姆出现，只要注意他的雷属性攻击，应可轻松击败它。胜利后取得おうぎのしょLR和フレアスレッジ



两个魔导士

在山洞的岩壁上有字，说是只有从狭窄的通路打开机关才可通过。于是，パロム和ポロム两姐弟便分头寻找通路。在左右两边各发现一个入口，パロム和ポロム分别开始行动。此迷宫需要姐弟两人互相协作打开机关才能前进。可以按L/R键切换两人行动。在迷宫中有许多不同图案的地板，借助它们可以变小、变猪、变鼠、变大或是浮空，从而通过前方不同类型的障碍。其中，粉红色的门需在变猪时通过，小洞在变为小人时可通过，地洞在变为老鼠可通过。在两边全都踩下尽头的绿色机关后，山洞中间出现了通路。不过在出口前迎接我们的是BOSS月之利维亚桑，它的全体攻击魔法大海啸威力不小，所以建议速战速决，对手弱点是雷属性。胜利后取得おうぎの



しょ LL 和ツインスターズ（装备后发动姐弟联合魔法有一定几率附加双重陨石魔法）。



其它隐藏要素

精金铠



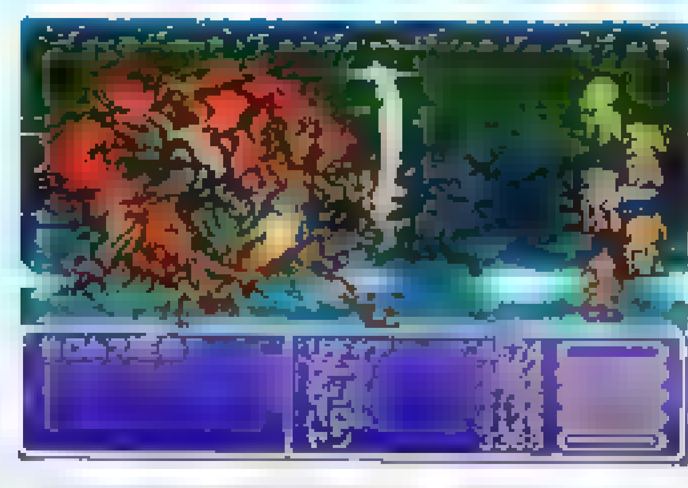
在游戏中最强的铠甲，入手需要先获得一名为ピンクのしっぽ的道具，取得方法是在最终迷宫的5层右下角的洞内使用警报器（アラーム，可从监视眼怪物身上偷得，也可从其他迷宫的宝箱中获得），召唤出稀有怪物プリンプリンセス，打败它们即有机会取得ピンクのしっぽ，但它们会利用音乐使我方队员的状态狂暴化，且此怪物的防御力与HP都很高，更为可怕的是ピンクのしっぽ的掉落几率为六十四分之一，所以要获得该道具需要足够的耐心。取得ピンクのしっぽ后可去精金岛洞窟换取精金铠。需注意的是，不论带多少ピンクのしっぽ去，一次只能换得一件精金铠。

隐藏召唤兽



在游戏中，除了通过正常的剧情可得到11种召唤兽外，还有4种隐藏召唤兽，它们需要得到相应的物品，使用后才能习得，而这些物品都是在与对应怪物的战斗中随机掉落的，但掉落几率较低，需要足够的耐心才能获得。

月之魔塔最终BOSS



BOSS为ゼロムス的强化版ゼロムスEG。作为最终隐藏BOSS，它防御所有状态魔法，所有攻击魔法反击，高攻高HP，除攻击魔法外还会使用状态魔法。此时如使用先前所得到的九本魔法书可使BOSS进入相应的不良状态，如变小、变蛙，虽然时效较短但还是很有成效的。另外各角色装备在封印之门内取得的装备来强化指令或攻击也可取得较好的效果。



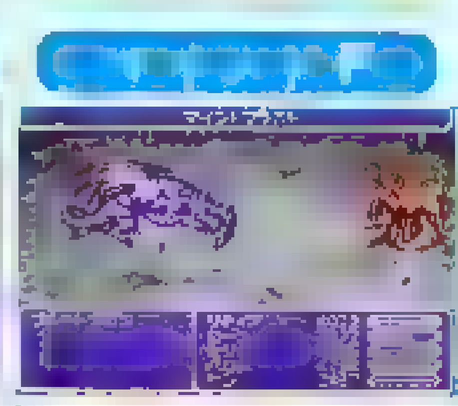
▲单体攻击，所造成的伤害与召唤士的HP相当。



▲敌单体石化攻击，如攻击成功则伤害敌人1点HP。



▲敌单体攻击，造成敌人轻度伤害。



▲对敌人造成单体伤害，攻击成功后附加麻痹与徐徐减血效果。

文 NDSBBS koflover、evangeline 编 铭风

经过多年的酝酿，任天堂终于又在掌机平台上亮出了《马里奥赛车》这个金字招牌，配合Wi-Fi的网络功能，双管齐下，一举俘获了所有玩家的心。作为一位NDS玩家或者是竞速游戏爱好者，您还有什么理由可以拒绝它的诱惑呢？本文将会带您走入《马里奥赛车DS》的缤纷世界，并深入游戏系统的研究，让你进一步认识这款博大精深的赛车游戏



NDS版的《马里奥赛车》相比起GBA版来说，发生了翻天覆地的变化，其中重要一点就是大幅度增加了赛车的数量，大大丰富了玩家们的选择。不同的赛车自然有着迥异的性能，在游戏中可以很方便地观察到这些数据。下面我们先来介绍一下这些基本数据。

速度：赛车的速度上限。此项数值越高，在没有任何干扰的直道中就越有优势。不过一般情况下，赛车很难达到最大速度，所以这只能作为一个参考数据。

加速：赛车的加速能力。这项数值越高，那么从静止到最大速度所需的时间也就越短。这项能力强的赛车，对逆境的适应能力也就越强，因为即使被对方的道具陷害，也能在很短的时间内重整旗鼓。

重量：赛车车身的重量。这项数值起到的作用极其微妙，重量大的车，在碰撞时会有很大优势，并且速度上限也比较高，但是加速能力较低，稳定性也较差。注意这个数值是在赛车其他基本能力的基础上进行修正，也就是说速度能力一样的车，由于重量的不同，那么实际的速度上限也是有区别的哦！

操纵：赛车的稳定性高低。这项数值越高，转向能力也就越强，操纵时所受到的惯性也就越小。总而言之，就是更容易为玩家操作而不至于失误，建议初学者首选操纵能力强的赛车。此外，操纵和加速两项能力共同决定了飘移加速的持续时间，这个往往被人们所忽视。

飘移：赛车的飘移能力高低。飘移能力强的赛车，车身调头就更加自如，在使用飘移动作时，车身的平移就越短。对于看过《头文字D》或者谙熟"《山脊》系列"的玩家来说这再熟悉





不过了，不用多废话。
道具：大家注意观察下就知道，这项能力只有3个等级，分别是3.3、6.6和10。数值越大，自然比赛时获得好道具的几率也就越高。不过要想获得好道具，还需要有较靠后的排位和较好的运气，排在第一名的话，绝对没可能抽到星星或者金蘑菇之类的东西的。道具能力较高的赛车同样也有不利之处，那就是被闪电击中或者被墨鱼喷墨汁时，不利状态的持续时间也会更长！此外，TIME TRIALS模式不能获得道具，但道具能力的高低关系到初始时拥有蘑菇的数量。3.3的话只有一个蘑菇，而满值10的时候，一开始就有3个蘑菇供玩家使用

接下来再来看看参赛的角色们，除了在《马里奥赛车A》中活跃的8名角色外，本作又增加了5名隐藏角色：

黛西(DAISY)：路易的女朋友。正像马里奥和路易那样，黛西和碧奇的身材也是相映成趣。黛西的专用车和碧奇一样，都在飘移方面有独特心得。不过碧奇的专用车要偏重加速，而黛西则是均衡发展。
使用条件：在50CC的移植赛道全部获得金杯。

骷髅乌龟(DRY BONES)：正统马里奥系列的常见杂兵，特点是永不死亡的身体，即使被踩成纸片，过一段时间后还能再次复活。骷髅乌龟的专用车特点和蘑菇类似，在加速方面都是一流的，但操纵能力更强，飘移能力有一定下降。
使用条件：在50CC的原创赛道全部获得金杯。

坏路易(WALUIGI)：就像马里奥的对头瓦里奥那样，坏路易也正是作为路易的对头而存在的。不过个人觉得瘦瘦高高的坏路易怎么都没有瓦里奥大人看起来那么美形(寒……)。坏路易的三辆专用车也是平均型，更侧重于速度的发展。
使用条件：在100CC的移植赛道全部获得金杯。

R.O.B(R.O.B)：谜一样的机器人，很像是老任早年开发的机器人玩具，在《星际火狐64》中登场。赛车特点和库巴类似，速度方面一流，不过飘移能力大幅度下降，换来的是加速和操纵两项能力的提升。
使用条件：在150CCmirror的原创赛道全部获得金杯。

面具小子(SHY GUY)：库巴的帮凶，比起其他杂兵的特点是可以用头顶的"竹蜻蜓"来飞行(这东西是不是多拉A梦借给它的……)，对付起来稍有些棘手。该角色只作为一卡多机时下载游戏一方的专用角色，无法观察能力和更换赛车，也没有在其他场合使用的可能。从使用感觉来看它能力非常全面，唯一的弱点就是体重不足。



车手之间的性能差异！

大家知道除了各自的专用车外，每个角色都是可以开其他角色的赛车的，能力上也会有一定变化，这差别究竟是什么呢？其实就是那项最微妙的能力——重量。不同的角色开同一种赛车，会对赛车"重量"这项数据有一定修正，那么就让我们看下这些具体数据吧！为了便于表达，我们把马里奥的体重作为标准0来衡量：

马里奥(MARIO)	0
路易(LUIGI)	0
碧奇(PEACH)	0.9
耀西(YOSHI)	1.2
蘑菇小子(TOAD)	1.5
大金刚(DONKEY KONG)	+0.9
瓦里奥(WAR O)	+1.3
库巴(BOWSER)	+1.9
黛西(DA SY)	-0.6
骷髅乌龟(DRY BONES)	-1.8

坏路易(WALUIGI)	+0.3
R.O.B(R.O.B)	+1.9
面具小子(SHY GUY)	不详

由此可见，"碰撞之王"自然是库巴和R.O.B，不管什么车到他们手里都能变成横冲直撞的霸王；而体重最轻的骷髅乌龟就比较倒霉，在彩虹赛道这样的场合被撞飞也是司空见惯了。



基本操作技巧介绍

以下将要介绍的技巧对于"《马里奥赛车》系列"的老玩家来说并不陌生，不过看到很多新玩家对此仍存疑问，所以在这里做一个全面的介绍。想成为一位《马里奥赛车》的高手，以下这些技巧可以说是必须要掌握的。Now，let's begin!

起跑加速：这个被老外称作rocket start，可以让赛车一起跑就以最大速度冲刺，直接就拉开距离。方法是当起跑倒计时数到2，在2这个数字从屏幕中开始变大的一刹那按住A键不放开。如果时间掌握得恰到好处，那么起跑时能获得最多6单位时间的加速度(这个单位时间在TIME TRIAL模式下用"《"表示，一目了然，不过难度也实在太高。另外注意按A键的时机不可过早，否则起跑后就会以"爆胎"收场，对接下来的比赛大大不利。

再启动加速：当因为堕入悬崖等被吊回赛道时，赛车着地的瞬间按下A键不放，那么就能以一个加速状态重新启动。

飘移：这个技巧在任何赛车游戏中都是非常重要，因为它可以让我们不用减速就能过弯道，方法是按住A键不松开的同时按"→/←+R"不放。飘移能力强的赛车在做这个动作时的平移距离短，过弯道时也就比较利索。

飘移加速：这个技巧可以使正在做飘移动作的赛车获得一个加速。方法是在飘移动作时按顺序按下"→←/←→"，这样赛车底部就会冒出一个蓝色火花；再次重复这个操作，火花就会变成金色，这时候放开R键，赛车就会向前加速冲刺。这个加速冲刺维持的时间长短和赛车的加速、操纵两项能力有关，这两项能力都为满值10的DRY BOMBER使用飘移加速时，就可以获得5单位时间的加速度。

直道飘移：这个技巧可以使赛车在直道上不停地加速，意义非常重大，不过难度也比较高。方法是在直道下不断使用飘移加速，也就是说要在最短时间内完成飘移加速后，再在最短时间内使出第二个飘移加速，这样的话几乎就能以不断加速的状态下通过直道，大大缩短了时间。这个技巧最好让重量和飘移能力低，而加速和操纵能力高的赛车使用，最好的选择自然又是骷髅乌龟驾驶的DRY BOMBER了！注意如果操作不够熟练的话，那么最好不要在狭窄的路面使用这个技巧，因为在来回左右飘移的动作中，很可能不小心就撞到了两旁的栏杆从而减速，这样可就竹篮打水一场空了。

快速转向：这个技巧可以让赛车快速地调整方向，在MISSION模式或者不小心撞到墙壁时会有一定作用。方法是同时按住AB键后再按相应方向键进行调整。

牵引气流：与其说这个是操作技巧，不如说是游戏系统。当赛车紧跟前方赛车时，由于受到空气阻力较小，所以速度会有所上升；当这个状态保持一定时间时，那么赛车的速度就会爆发，这时候它不仅能在一段时间内保持一个高速度的状态冲刺，并且车身前方也会不断闪烁。这个系统在其他赛车游戏中也存在，比如"《极品飞车》系列"。

滑行飞跃：这个技巧可能很少有人注意到，但它却非常有用。方法是当赛车离开跳板或者赛道将要飞跃的一刹那按下R键，这时候赛车就会在空中滑行一段距离，能够比正常飞跃时跳得更远。



全赛车性能分析

首先还是先讲一下有关赛车的隐藏要素。游戏一开始每个角色只有两辆车可选，完成了100CC的原创赛道并全部获得金杯后，每个角色会多出1辆专用车，完成150CC的原创赛道并全部获得金杯后，每个角色可以使用7辆车；完成150CC mirror的移植赛道，每个角色就可以使用全部36辆赛车了！这样大家就可以更自由的选择自己喜欢的角色和赛车搭配来跑出好成绩。这里的研究分析，是建立在这个前提上。

下表中的数据均为基础能力，随着角色的不同，在重量一项上会有不同的修正，具体关于重量的修正请参考上文。每名角色都有三辆专用车，一辆是在道具和重量方面相当突出的道具车，一辆是擅长于道具和重量以外的综合能力的竞速车，一辆则是各方面都很均衡的中庸车，从能力上很容易观察到。“道具车”在通常的GRAND PRIX模式下往往可以用来干扰，在组队战中有不错效果，而且在TIME TRIAL模式下利用蘑菇加速抄近路也是有可能提升成绩的；“竞速车”自然拥有一切适合于竞速的能力水准，在TIME TRIAL模式下常常是我们追求极限速度的选择，但在GRAND PRIX模式下用来领跑也是可行的；“中庸车”贵在中庸，没有特点其实就是它最大的特点。

马里奥专车

马里奥专车的特点就是能力平衡，而它的中庸车STANDARD MR就是中庸车中的中庸车。各方面都比较平均的马里奥专车是比较适合拿来上手的，这里尤其要提的就是流星，不仅拥有平衡而出色的能力，车身也是非常的漂亮，惟一的不足就是重量，在全赛车中排倒数第一……所以尽量让体重大的选手来开吧！



速度	5.8	速度	6.4	速度	6.8
加速	7	加速	7.2	加速	7.4
重量	7.3	重量	6.4	重量	4.6
操纵	5.2	操纵	5.6	操纵	6
飘移	5.5	飘移	5.7	飘移	5.9
道具	10	道具	6.6	道具	3.3
总计	40.8	总计	37.9	总计	34

路易专车

虽然路易和马里奥是兄弟俩，可是风格却完全不一样，路易更得意于加速和操纵能力，但飘移能力就差得多。不过瑕不掩瑜，利用良好的操作技巧完全可以弥补飘移能力的不足。其中的竞速车波特旋风4000相当突出，因为在速度、加速和操纵三项能力上都很出色，且飘移加速能持续4单位时间，仅次于DRY BOMER(干燥炸弹)。

速度	7.5	速度	7.2	速度	6.6
加速	7.6	加速	7.4	加速	7.1
重量	4.9	重量	6.4	重量	7.3
操纵	7.8	操纵	7.3	操纵	7
飘移	3.3	飘移	3.2	飘移	3
道具	3.3	道具	6.6	道具	10
总计	34.4	总计	38.1	总计	41

集狂飙与稳定于一身的竞速机器

碧奇专车

碧奇公主一贯特点就是超高的飘移和较好的加速能力，在前作中是追求极限速度的合适人选。本作由于系统上做出的一些调整，碧奇专车可能不再所向披靡，但它的高飘移能力依旧是我们完美贴内道飘移的基础。这里要提的是她的道具车皇族，虽然是道具车却仍具有一流的飘移能力，值得大家关注。

飘移和加速是两大法宝!

ROYAL [illegible]（皇族）		STANDARD [illegible]（默认车）		[illegible]（轻量旅者）	
速度	4 1	速度	4.8	速度	5.1
加速	7	加速	7.3	加速	7 5
重量	7.8	重量	6.4	重量	5.2
操纵	4.4	操纵	4.8	操纵	5.1
飘移	9.5	飘移	9.8	飘移	10
道具	10	道具	6.6	道具	3 3
总计	42.6	总计	39.7	总计	36.2

耀西专车

耀西专车的特点就是加速和飘移两项能力出色，而速度也不算差。可惜的是即使是竞速车EGG1，飘移加速依然只能持续4单位时间，但即使如此，在需要使用直道飘移的赛道中，耀西专车仍是我们的重要选择。比较有趣的是那辆"黄瓜"，它的外形还真对得起这个名字，不过可不像黄瓜那么弱不禁风。

[illegible]		[illegible]		[illegible]	
速度	5 3	速度	5 6	速度	4 9
加速	9.2	加速	9	加速	8 9
重量	4.6	重量	6.4	重量	7
操纵	9	操纵	8 4	操纵	8
飘移	4 1	飘移	[illegible]	飘移	[illegible]
道具	3.3	道具	6 6	道具	10
总计	36.1	总计	39.9	总计	[illegible]

高超的加速和操纵能力

蘑菇专车的长处就是题目中所写的那三项了，但这代价就是速度能力的低下，所以在直道中会居于绝对劣势。但其实在直道中也不见得就吃亏，因为我们还有直道飘移这个法宝，只是要经过大量练习方能掌握，且它较高的飘移能力还能在弯道中节省出不少距离。总之，蘑菇专车不仅容易上手，而且也适合于老手来展示技术。另外不要以为蘑菇专车就好欺负，它们的重量实际都不低的，要是让库巴、ROB等人来开，一样是人见人怕的路面杀手。

蘑菇专车



[illegible]		[illegible]（默认车）		[illegible]	
速度	4.3	速度	3.9	速度	3.2
加速	8.8	加速	8.5	加速	8 3
重量	4.9	重量	6.4	重量	7.6
操纵	7	操纵	6.5	操纵	6.1
飘移	7	飘移	6.7	飘移	6.4
道具	3.3	道具	6 6	道具	10
总计	35 3	总计	[illegible]	总计	[illegible]

在“《马里奥赛车》系列”中，大块头们一般都拥有高超的速度，但加速能力就不怎么样了，大金刚专车就是典型的例子。由于加速能力差，最怕的就是各种干扰道具，一旦停下来想再迎头赶上，就要多花周折。大金刚最大的特点就是同时具有高速度和高飘移，这在那辆野生动物上体现得相当明显，在完美的操作下，利用飘移动作紧贴内道前进，可以节省出很多时间来。当然，这种技巧不经过反复的练习，是很难掌握的。



大金刚专车

RAMBI RIDER（漫步者）		WILDLIFE（野生动物）		STANDARD DK（默认车）	
速度	7.4	速度	8.4	速度	8
加速	4.4	加速	5	加速	4.8
重量	8	重量	5.5	重量	6.4
操纵	3	操纵	4.7	操纵	3.3
飘移	7.4	飘移	8	飘移	7.7
道具	10	道具	3.3	道具	6.6
总计	40.2	总计	34.9	总计	36.8

瓦里奥不像马里奥那样甘于平庸，凭借心宽体胖的块头优势，它的专车在速度方面颇有建树，其他方面虽然平庸，但缺点并不算明显。这其中要推荐的就是竞速车蛮牛，综合能力比较出色，非常容易上手，如果真要说缺点的话，那就是处理弯道能力不强，只能靠直道来弥补。而蜻蜓的外形很像拖拉机，不知道是土得掉渣还是一种另类……

瓦里奥专车



BRUTE（蛮牛）		STANDARD WR（默认车）		DRAGONFLY（蜻蜓）	
速度	9 2	速度	8.9	速度	8 2
加速	5 2	加速	5	加速	4 7
重量	5 5	重量	6 4	重量	8
操纵	5 1	操纵	4 8	操纵	4 4
飘移	4 9	飘移	4 8	飘移	4 4
道具	3 3	道具	6 6	道具	10
总计	33 2	总计	36 5	总计	39 7

库巴专车

库巴一向都是以速度见长，本作依然不例外，在直道上根本没有对手，此外由于飘移水准也算不错，切内道飘移就能节省大量时间。当然了，过低的加速能力依然是它的心病，遇到铺天盖地的道具真是苦不堪言。库巴的三辆专车中，虽然竞速车龙卷拥有全赛车中最高的速度，不过我更推荐中庸车STAN-DARD BW，实际能力比龙卷差不了多少，但更高的道具能力会在不少场合发挥显著的作用。



速度	9	速度	9.7	速度	10
加速	2 4	加速	3	加速	3 3
重量	8 3	重量	6 4	重量	6 1
操纵	2 4	操纵	2 8	操纵	3 2
飘移	6 4	飘移	6.7	飘移	7
道具	10	道具	6 6	道具	3.3
总计	38.5	总计	35.2	总计	32 9

隐藏角色黛西公主和碧奇一样，都擅长于飘移，不过能力更全面的黛西显然更容易上手一些。除了操纵能力过低，黛西的专车没有任何缺点可言，这其中尤当属竞速车轻盈舞者：速度和加速两项能力保证了直道上不落于人后，过弯道时又是能展示高飘移能力的机会。由于操纵能力低，因此飘移加速的持续时间短，需要注意。

黛西专车





[illegible]		[illegible]（默认车）		[illegible]（轻盈舞者）	
速度	5.8	速度	6.4	速度	6.8
加速	6.1	加速	6.4	加速	6.7
重量	6.7	重量	6.4	重量	5.2
操纵	3.4	操纵	4	操纵	4.2
飘移	8.4	飘移	8.8	飘移	9
道具	10	道具	6.6	道具	3.3
总计	40.4	总计	38.6	总计	35.2

骷髅乌龟相信是很多玩家喜欢使用的角色，理由很明显，那就是操作起来简单，容易上手。超高的加速能力使它可以从容面对各方面的干扰和困境，高操纵能力也使看似蜿蜒曲折的弯道实际上并不困难。其中竞速车干燥炸弹在加速和操纵两项能力上都是全满，因此飘移加速持续时间也可达5单位之多，居全赛车之冠。虽然它的速度差了些，不过在不断直道飘移的疯狂操作下，根本感受不到它的速度劣势。

骷髅乌龟专车



BANISHER（驱逐者）		STANDARD DB（默认车）		DRY BOMBER（干燥炸弹）	
速度	2.4	速度	3	速度	3.3
加速	9.8	加速	10	加速	10
重量	6.7	重量	6.4	重量	6.8
操纵	9.2	操纵	9.7	操纵	10
飘移	4.4	飘移	4.7	飘移	4.9
道具	10	道具	6.6	道具	3.3
总计	42.5	总计	40.4	总计	37.3

加速和操纵两项极端发展的强者

坏路易和瓦里奥相比起来，速度虽然稍逊，但换来其他能力的全面提升，也是很值得的。不要看他的赛车外形老土，能力可一点不差，比如黄金螳螂，看样子就知道是一个撞不起的大家伙，可实际上的速度和灵活性也不落在人后！如果想找一辆高速度的车上手的话，那么推荐考虑下坏路易。

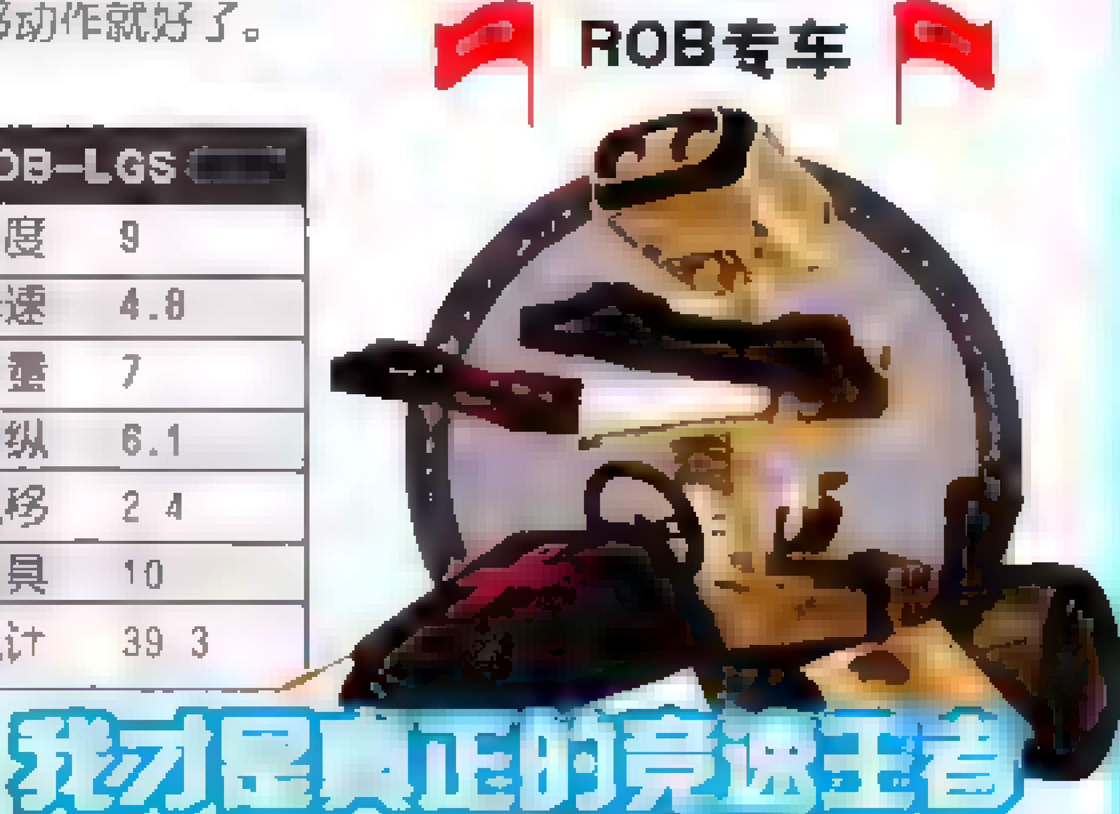
坏路易专车



GOLD MANTIS（黄金螳螂）		STANDARD WL（默认车）		ZIPPER（拉链）	
速度	7.5	速度	7.2	速度	6.7
加速	6.5	加速	6.3	加速	5.9
重量	6.1	重量	6.4	重量	6.8
操纵	6	操纵	5.6	操纵	5.2
飘移	5.9	飘移	5.7	飘移	5.5
道具	3.3	道具	6.6	道具	10
总计	35.3	总计	37.8	总计	40.1

作为最后一个隐藏人物出现的ROB，实力确实非同一般，一方面他有能和库巴媲美的高速度，另一方面在加速和操纵性上也有中等水准，惟一的弱点仅仅是飘移而已。一般高速度的车在加速方面都非常弱，一旦被道具干扰或者出现失误就非常被动，但对于ROB的专车来说，这个问题就不是十分显著了。对于较弱的飘移能力则不必担心，过弯道时记住早点开始飘移动作就好了。

ROB专车



ROB-BLS ([illegible])		STANDARD RB ([illegible])		ROB-LGS ([illegible])	
速度	10	速度	9.7	速度	9
加速	5.5	加速	5.3	加速	4.8
重量	5.7	重量	6.4	重量	7
操纵	7	操纵	6.5	操纵	6.1
飘移	2.8	飘移	2.6	飘移	2.4
道具	3.3	道具	6.6	道具	10
总计	34.3	总计	37.1	总计	39.3



一些推荐的人车组合

库巴+ROB-BLS：ROB-BLS拥有一流的速度和尚可的加速操纵能力，库巴那超高的体重可以进一步修正速度。虽然ROB的体重和库巴相同，但它给人的感觉是速度修正不如库巴，在加速和操纵两项上要稍稍好那么一些。另外选择ROB-BLS而不选择龙卷，原因主要还是看前者更出色加速和操纵能力上。

耀西+轻盈旅者：这个组合纯粹就是为了飘移狂人准备的。耀西体重较轻，比起公主来说能获得一些加速和操纵方面的修正，而轻盈旅者全满的飘移能力更是切内道飘移的基础。当然了，《马里奥赛车》这个游戏并不是完全讲究飘移，可是完美的过弯道的感觉却是很难用言语来形容的。

骷髅乌龟+干燥炸弹：相信这个默认组合是大家用得最多吧！凭借出色的加速和操纵能力，我们可以很轻松的处理不同路面的情况，再困难的弯道也能轻松拿下。而在直道上呢？5单位时间的飘移加速可不是开玩笑的，要知道加速蘑菇的效果也仅仅是6单位时间而已。直道飘移狂人们，快快去选择这个组合吧！

马里奥+黄金螳螂：黄金螳螂以均衡的能力出众，比起马里奥的流星来说，能力要实用的多。这个组合专为喜爱均衡发展的朋友们所准备，肯定不会让你们失望。蛮牛的整体能力比黄金螳螂低一些，但速度更高，对自己技术有信心的朋友也可以考虑换成它。

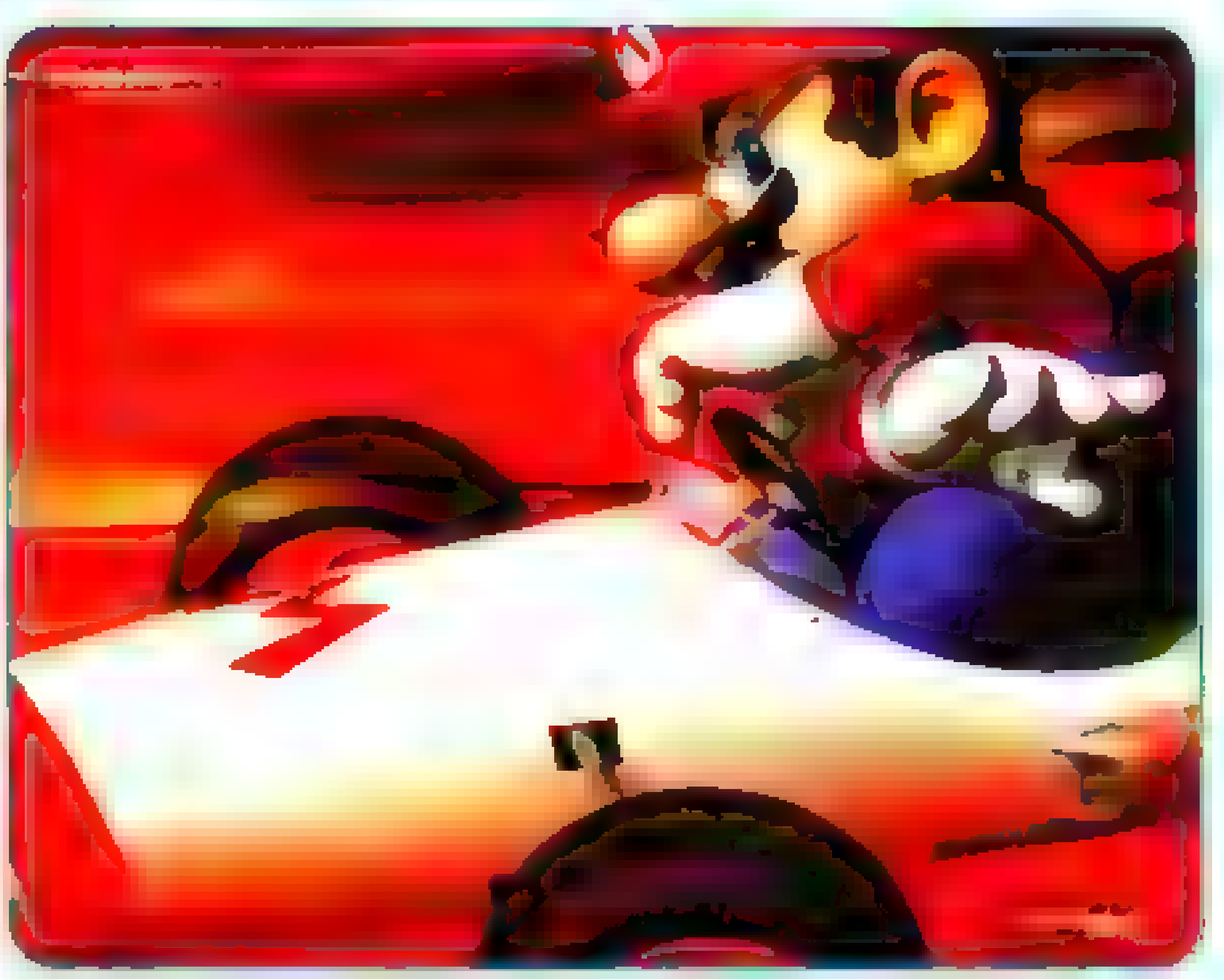
当然，这种组合还有很多很多，实际上它们的差别并不是很明显，关键还是在于玩家的操作技术。说到底一句话，选好自己喜欢的角色和车，拼命地练习技术吧！





全赛道近路研究





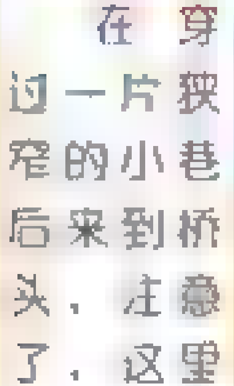
将要从鬼屋走出时，在出口位置将车头向左方，瞄准那颗老树左侧一直向前，利用加速蘑菇冲过那片草坪。虽然这仅仅是一个很普通的近路，不过事先不做好准备的话，可能这圈就无福享受了。



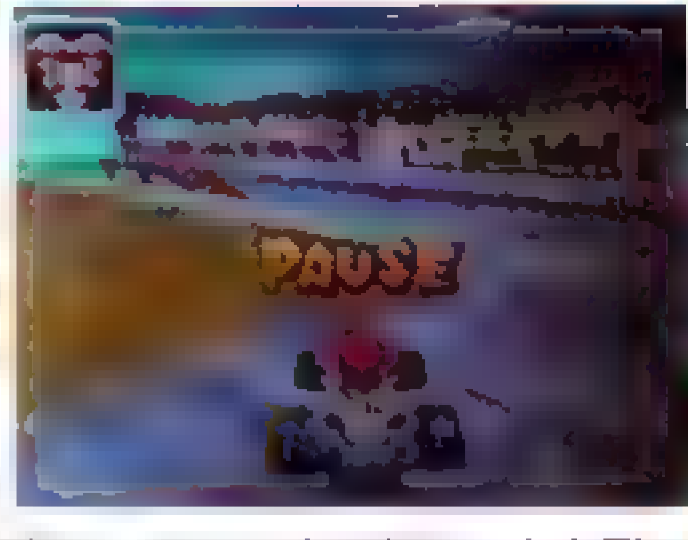
在赛道一开始，经过了第一个弯道后，会在赛道左侧见到一个小型金字塔。瞄准金字塔的左侧，并利用加速蘑菇冲刺。虽然这样能节省出来不少路程，不过由于加速蘑菇效果持续的时间有限，所以接下来会不得不面对一片沙地减速的尴尬。到底要不要在这里抄近路，就看玩家自己的选择了。







在穿过一片狭窄的小巷后来到桥头，注意了，这里左侧有一片空地没有被栅栏隔离开，朝这片空地前进，在上图所示的位置使用加速蘑菇，飞跃过河流来到对岸的木板上。



这里要注意，飞跃前角度一定要调整好，不然掉进河里可就得不偿失了。

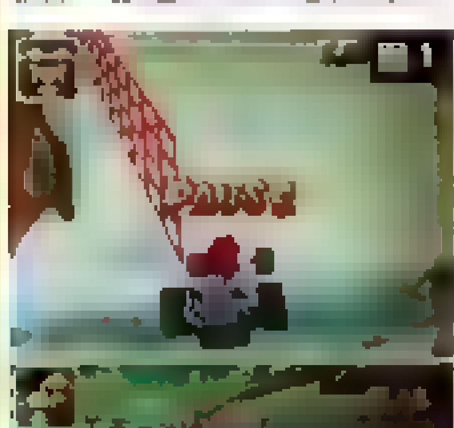
这条近路实用性不高，在穿过小桥后转弯，右侧有一条狭窄的小巷很容易发现，不过小巷里充满着泥泞，所以必须使用加速蘑菇穿过。

如果利用飞跃穿过了河流，那么就没有机会再走这条路线了，况且这条路线对路程的缩减也不算很明显。





一开始沿着蜿蜒的山路前进时，会看到赛道左侧出现一条红色护栏。这时候就要做好飘移准备，使车头几乎和红色护栏平行，然后使用加速蘑菇，从图1所示方向直接冲过这个高坡。注意开始的飘移准备工作一定要做好，此外加速冲刺时注意不要撞到了树木。不久还有一条类似的近路，特征是蓝色护栏，如图2所示，如法炮制即可。





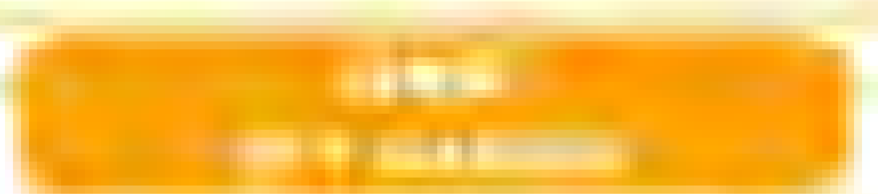
这条近路非常明显，在一开始穿过一条小桥后会面对一个U字形弯道，不要理会它，使用加速蘑菇直接冲过U字中心的花坪即可。之后还有两个围成正方形的路面，注意提早飘移，选择最近的那条直角边通过即可。



这条近路也很容易找到，只要细心观察一下赛道的缩略图或者玩过本赛道的相关M S SON模式就可以了。位置就是在起始不久的位置有一个不断旋转的圆形传送带，利用飘移绕一个弯，来到传送带另一侧的出口，标志就是用铺着红地毯的一条狭长路面。这条近路无需使用加速蘑菇。



开始穿过一条隧道后，赛道右侧会看到几个蘑菇屋，同时还有一片白色的沙地。冲着这片沙地前进，使用加速蘑菇冲刺上坡即可。注意下坡的时候需要立刻飘移转向，否则很容易撞到路边的栏杆从而减速。



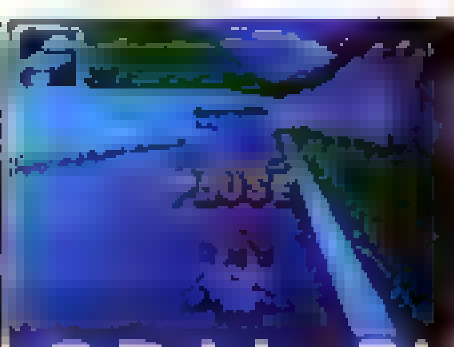
经过了第一个弯道后，会在赛道右侧看到一个跳跃板，可惜被一片沙地阻隔。对着跳跃板方向毫不犹豫的使用加速蘑菇，依靠跳跃板飞跃到一片空中岛屿。注意这片空中岛屿都是沙地，会严重降低速度，所以我们需要在路上跳跃板时使用特技飞跃技巧，来延长飞跃的距离。另外在沙地上也要不断按R键跳跃以减少速度损失。临近终点处还有一片空中岛屿来提供一条近路，如图3所示，同样需要加速蘑菇才能顺利通过。





开始经过几个弯道后，在正前方会看到一个中间有缺口的山坡，对，就像桂林的“象鼻山”那样子。利用飘移调整方向，使车头瞄准山坡缺口的右前方，然后使用加速蘑菇。依靠加速蘑菇的威力，可以轻松跳过中间相隔的水池。惟一注意的就是开始飘移的准备动作，这会使得我们更有效率的利用这个近道。





全原创赛道跑法详解

本作中共有32条赛道，其中NITRO GRAND PRIX是原创赛道，一共16条；还有16条RETRO GRAND PRIX，是移植赛道，也就是《马里奥赛车》系列作品的精选赛道。这次我们先来介绍一下原创赛道的跑法，目的自然是要超过官方鬼车记录，向最速的目标迈进。所谓官方鬼车记录就是在挑战TIME TRIAL模式时，若成绩达到一定水准(接近官方记录)，那么官方鬼车记录就会出现。由于都是任天堂职员自己的记录，所以成绩自然强悍，但我们要超越也不是不可能的。

下面是几个需要注意的细节要点，如果在这些方面你处理得很好，那么取得好成绩不是一件困难的事情。

1、细心处理每一个弯道。记住，切内道飘移是最有效率的过弯道办法(当然，利用加速磨菇直接冲草坪例外)，但是很容易失误，要么是飘移过弯的弧度太大，要么是弧度太小导致碰壁减速。所以这需要大量练习，注意过每个弯道时开始飘移的时机，以及结束飘移使用飘移加速的时机。掌握好这个技巧，会大大节省时间。

2、宽阔的直道就是直道飘移的好机会。直道飘移的技巧前文有所叙述，但熟练掌握它并不是一件容易的事情，其实要诀就是一个"快"字。在最短的时间内完成擦出金色火花并加速的动作，就可以大大减少赛车无谓的平移动作，此外也能在有限的时间内获得尽可能多的直道飘移机会。熟练掌握直道飘移技巧的话，会比直接走直线要快出许多。但要注意的是，飘移时一定要控制好车头的方向，否则不仅会带来更多的无谓平移，更有可能撞到两侧栏杆而直接导致这次比赛的失败。这个技巧强烈建议在宽阔的直道上使用，如果您一定要在狭窄的路面使用那也没关系，前提是您要对自己的技术有信心。

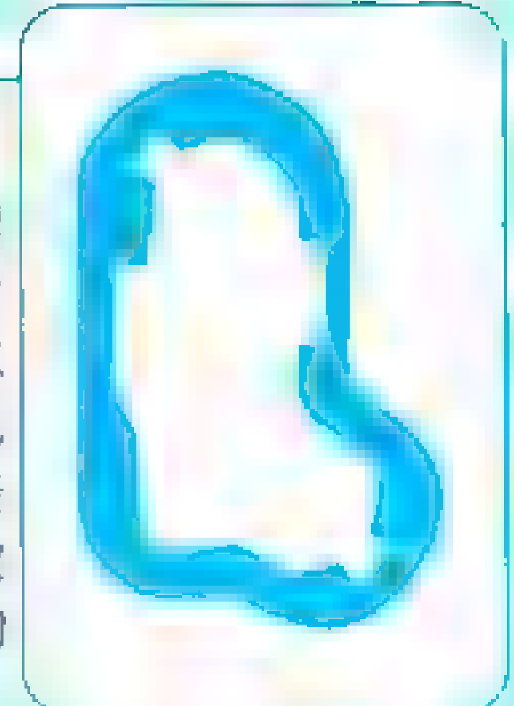


3、合理利用赛道的加速板。不少赛道都有加速板或者跳台，但如果用更合理的方式去利用它们，那么也能带来成绩的大大提升。举个例子来说，如果一个加速板处在弯道外侧，那么我们放弃它直接切内道飘移是更明智的选择。或者同一个弯道处的加速板，有人直直的冲过去，有人却会利用一个飘移调整车头角度然后再踩加速板，这效率显然是不一样的。对于跳台来说也是一样，一般来说跳台都是为了帮助我们通过一些障碍地形，但怎么利用它们，还是需要经过一番思考的。

4、开始的起跑加速。这个纯粹就是考验技术和对时机的把握。起跑加速好的话最多会有5单位的加速时间，没有把握好的话可能只有1单位甚至没有加速时间，更有甚者是起跑失败或者爆胎，这个对最终成绩的影响是巨大的。好的开始是成功的一半，如果您想追求一个极限成绩，那么就得追求每一个完美的起跑加速，一旦没成功还是赶快RESTART吧！



由于是第一条赛道，所以结构很简单，但是却非常考验过弯时切内道飘移以及直道飘移的水准。推荐使用速度和飘移加速能力强的赛车。起跑时rocket start当然是必要的，在过仅有的两个大弯道时一定要尽量多进行飘移以获得更多的加速机会，而且要尽量切内线飘移节约时间，在两个长距离的直道则多次使用直道飘移以进行加速。



这条赛道构造也比较简单，要点在于尽量走内线的斜坡，推荐使用速度和飘移加速能力强的赛车。起跑Rocket Start后立刻向右开下斜坡进行飘移，尽量切内线，但是注意别因为太靠内线而被水流冲下去，飘移过水加速后再次飘移冲上桥面，因为第二块水域较大，即使使用加速蘑菇也无法顺利通过。通过桥面后在即将接触到第一个加速板的时候开始飘移，接着利用加速板和飘移后的加速冲过水流。接触到迎面的加速板后应该再次切内线飘移而不是利用剩下的那个加速板。飘移加速结束后可以在最后的小直线上再进行一次直道飘移。

此赛道比较适合飘移能力或道具能力强的赛车（最好两项都不错）。通过第一个直角弯的飘移起始时间需要把握好，稍稍微提前些，但是不要浪费Rocket Start的加速时间。穿越石洞的那段弯道利用两次飘移通过后一定要调整好方向（可以偏向右些），不然通过加速跳跃板后有可能会碰到赛道上的障碍物。之后便是这条赛道的捷径——利用加速直接通过浅水滩，因此道具能力强的赛车可以在这里占到便宜，第一圈的时候水非常浅，可以进行飘移加速通过，第二圈的时候水位有所上升，应该使用蘑菇安全通过，可以直接来到第二个跳跃板附近，但是千万不要上跳跃板，对速度有影响，在通过很小的水域时应该利用车辆自身的跳跃通过。需要注意的是在第三圈的时候水域会扩大，必须控制好方向，加速蘑菇所带来的加速效果只能维持到第一个跳跃板附近。这部分通过后的丛林地带只需要2～3次弯道飘移即可顺利通过。



与刚才的有难度赛道一样，这里也推荐飘移加速能力和道具能力较强的车子。在进入鬼屋下斜坡后会遇到两个直角弯，一次时间较长的飘移即可顺利通过，只是在进入大厅后要小心障碍物。在通过石道后有可以利用加速蘑菇通过的捷径，在离开出石道立刻向左使用加速蘑菇从树的左侧穿过大片草坪。之后来到的沼泽地带比较麻烦，建议在道路上进行飘移动作，用飘移后的加速通过沼泽，在沼泽上进行飘移如果没有控制好就容易甩开，从而影响方向的掌握。



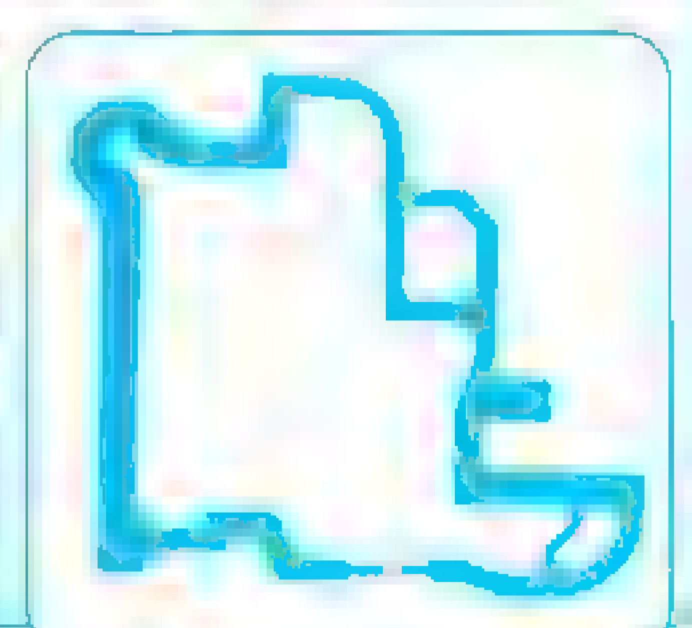
这条赛道难度较大，虽然直线部分不短，但是弯道很多而且连接紧凑，更重要的是山坡对速度的影响极大，所以对玩家飘移过弯的能力要求很高。推荐使用速度和道具能力强的赛车，如果直线飘移掌握得好的话，也可以使用速度和飘移能力强的赛车，利用直线飘移加速来弥补直线最大速度的不足。顺利通过初始部分后来到一



个有小金字塔的区域，在这里虽然可以利用加速蘑菇从金字塔左侧开过一部分沙地，但是剩下的部分沙地却会无法避免地严重影响速度，所以不推荐选择这条路线。使用飘移加速过弯依旧可以保持较高的速度，只是这里弯道很紧密，而且从第二圈开始路面上会出现火球，因此飘移的起始时间和方向的掌握非常重要，太晚的话往往会因为接触到山坡而被迫中断。通过一条长距离直道后，在第二个山坡处使用加速蘑菇配合赛车自身的跳跃飞跃两座山，可以节约不少时间，最后的一小部分使用飘移加速轻松通过。

鲜花杯
Delfino Square

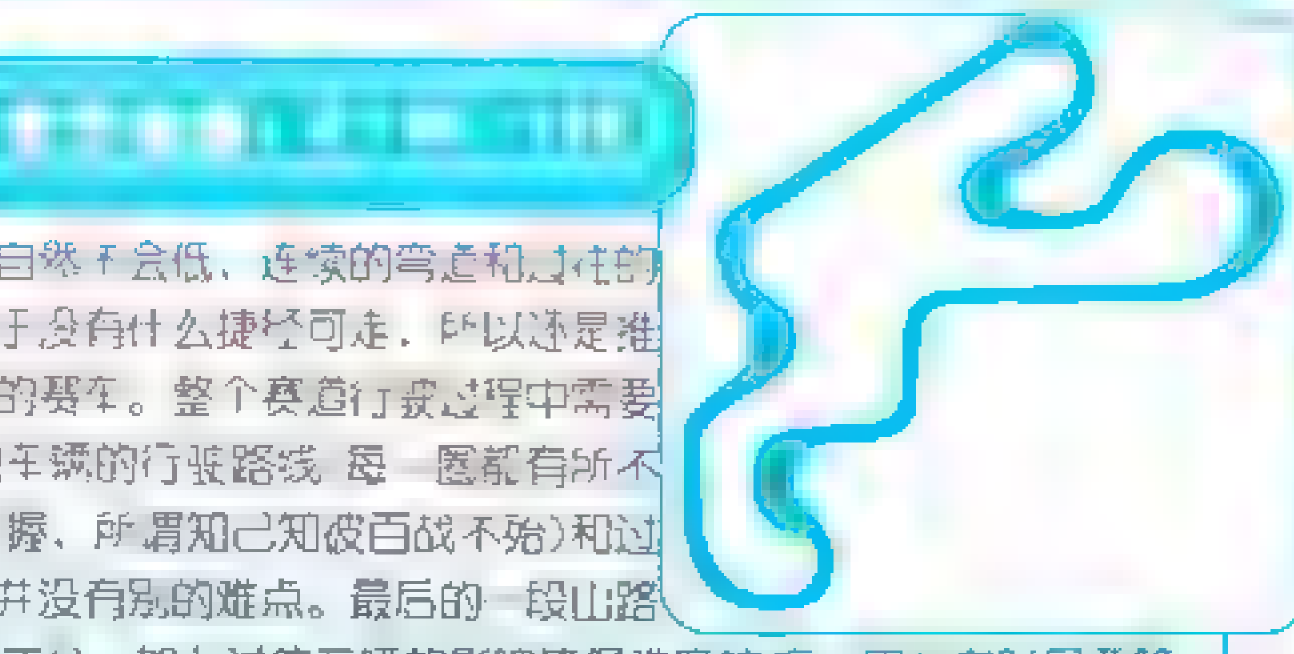
这条赛道的难点和刚才的沙漠赛道一样，弯道比较多而且这次都是直角弯，更大的难题在于由于第一部分赛道是街巷，赛道很窄，不太方便使用飘移加速过弯，好在有捷径可走，因此推荐速度和道具能力强的赛车，道具能力最好为满以便每圈都能利用捷径节约时间。起跑后的喷泉部分自然是使用飘移加速通过，飘移动作的持续时间可以稍微长些。驶入小巷后就会迎来不少直角弯道，不必勉强进行飘移加速，只需要简单地飘移通过这些弯道即可。不过之后的斜向斜坡弯道是可以使用飘移加速的，千万不要浪费这个加速的机会了。离开街巷后就是本赛道的捷径所在处，向左使用加速蘑菇可以直接跳到河对岸的木桥上，节约不少时间。最后的部分就没什么难度了，适当进行过弯飘移加速和直线飘移即可。



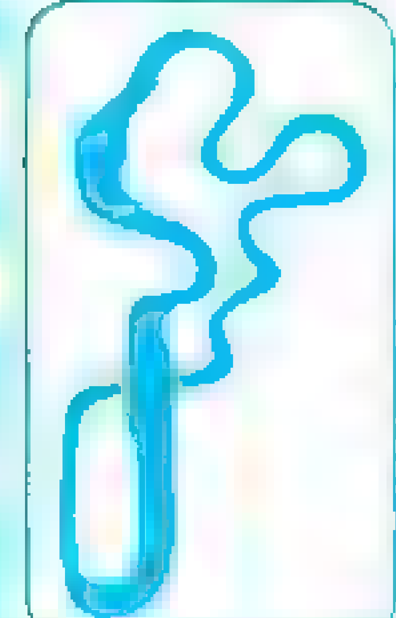
鲜花杯

这个弹珠台赛道可以说是本作最有特色的赛道之一了，难度也并不低，同样要求玩家有较高的飘移掌握能力。赛车方面依旧推荐使用速度和飘移加速能力强的车辆。一开始被发射上去着地后应该进行切内线飘移加速，这个不是利用赛道上的加速板，通过跳跃板后立刻开始飘移加速过弯，时机把握得好的话可以连续使用飘移加速以通过连续的大弯道。通过加速跳跃板后的回旋弯道部分难度很高，只能尽量使用飘移调整位置，在弯道快要结束的部分发动飘移加速通过。之后的几个大弯道难度较低，适时进行飘移加速即可。最后来到弹珠台台面，直线距离较长，可以不断使用直线飘移，但是务必要小心弹珠台上的各个障碍物以及滚动的弹球（后两圈球的数量会增加，更需要小心），一旦碰到可就前功尽弃了。

鲜花杯
Shroom Ridge



赛道处于山路位置，难度自然不会低，连续的弯道和过往的车辆都是玩家最大的敌人。由于没有什么捷径可走，所以还是推荐使用速度和飘移加速能力强的赛车。整个赛道行驶过程中需要注意和把握的就是赛道上其他车辆的行驶路线（每一圈都有所不同，可以多开几次以便完全掌握，所谓知己知彼百战不殆）和过弯飘移加速的使用，除此之外并没有别的难点。最后的一段山路路面较窄，弯道较急而且数量不少，加上过往车辆的影响使得难度较高，因此有时只要简单的飘移过弯即可而非强求飘移加速。



原创赛道中惟一一条雪景赛道，赛道弯道较多，地面凹凸不平，而且还有滚动的大雪球干扰，难度较大。推荐速度和飘移加速能力较强的赛车。刚始出石道后的弯道要小心路上的雪人，飘移加速的方向很有可能会撞到雪人，所以需要控制好偏向左面。之后有一个大弯道处会出现雪球，因此未必能够切内线飘移。完全进入雪地后地面高低差较大，在下落的时候尽量靠内线，道路中间滚动的雪球比较麻烦，最好利用飘移加速穿过。之后没有什么难点，只需要小心终点附近的雪人群，在切内线飘移的时候可别撞上了。



整个赛道就像是巨大的时钟，充满了齿轮和钟面，不过难度并不高。直线路程较长，因此推荐使用速度较高的赛车。起跑后遇到的钟面在第一圈时只需要开左侧利用连续的两个加速板即可，而第二圈时两个指针会挡住左侧的路线，因此需要换行右侧。之后挡路的钟摆只需要细微调整方向即可顺利通过，因此不足为惧。来到四个连续的旋转齿轮地形时需要注意齿轮的旋转方向并以此选择行进路线，不然只会使行程更加艰巨且浪费时间。来到终点线前可以看到两个巨大的纵向齿轮，依旧根据齿轮的旋转方向选择一个登上即可利用其带来的小幅加速。



本赛道没有什么特殊之处，结构比较简单，弯道虽不少但是角度都比较小，勉强称得上难点的恐怕也只有终点附近的两个U型弯道了，只要玩家有不错的飘移过弯水准就根本算不了什么。推荐使用飘移加速能力强的赛车，能够结合较强的道具能力就更好了。一开始的几个弯道比较分散而且角度不太大，可以多次使用飘移来加速。在两个食人花附近可以使用加速蘑菇穿过草地直接进入隧道。终点附近的两个U型弯道只要飘移使用恰当即可轻松通过，尽量切内线以节约时间。

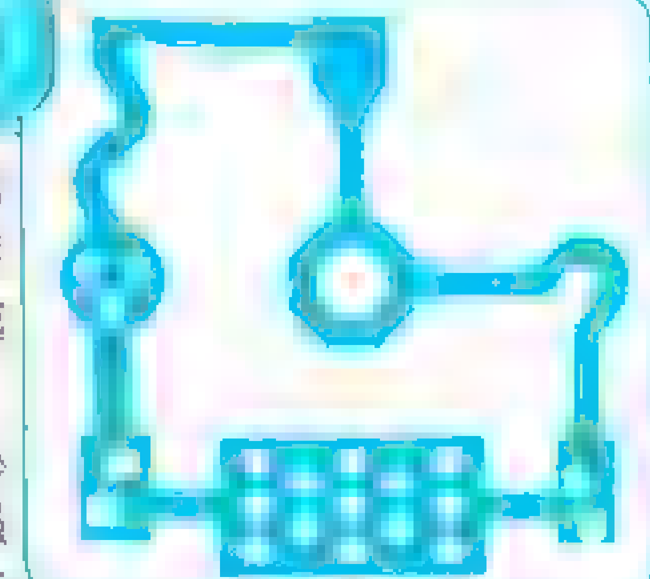


这是一条处于海盗船上的赛道，前半段虽然难度全无，但是后半段却有一条难度相当高的回旋斜坡，可以说是相当考验玩家飘移过弯水准的，强烈推荐使用操纵较好的赛车以便通过那段高难度路程。起始部分的炮弹基本可以无视，因为他们几乎是无法攻击到己方赛车的。上船后则需要小心地面上时不时窜出的鼹鼠，最好运用良好的飘移操作晃过这些碍事的东西。进入船舱后的两条火柱很容易就可以躲过，继续前进便会被发射到本赛道最困难的回旋斜坡部分。在这段赛道需要注意的是一定要尽量切内线飘移，如果发现开始向外侧偏移的话一定要重新飘移回到内线，否则很容易就会撞到外侧的墙壁。通过了这部分后就离终点近在咫尺了，稳步前行就胜利在望。





这条马戏团赛道与NGC版的比较相似，难度中等，推荐使用速度较高的赛车。起始部分没有难度，适时飘移过弯便可顺利通过，泥沼地带的几个加速板只需要细微调整方向便可一个不落。之后的加速板钻火球圈和旋转火球棒部分也都没有什么难度。在距离终点较近的部分会有起伏不断的赛道，可以配合赛车自身的跳跃通过，不过在这段路程结束后的弯道比较急，一定要提前开始准备飘移动作，太晚的话容易碰到外圈的泥沼从而严重影响时间。



与赛道名称相对应，这个赛道中有不少花圃，对于赛车而言这就是最大的障碍物了，好在除此之外没有别的难点，因此难度较低。推荐使用道具能力较高的赛车以使用足够的加速蘑菇穿越花丛节约时间。在距离起始地点不远处就会有大范围花丛挡路，在这里使用加速蘑菇穿越可以节约大量时间。上坡后又会有花丛挡路，这里只能切外线飘移通过或者依靠飘移加速强行穿过，虽然速度略有损耗但是却还是能节约些许时间。之后来到的有铁链狗的地带只要微微调整方向躲避狗狗即可，接下来的一处花丛依旧从外线飘移加速通过，剩下的部分没有难点，飘移能力强的赛车可以利用直线飘移提速节省时间。



每作必备的库巴城堡赛道终于出现，由于这次不像GBA版中有大量直角弯道，所以难度不高。推荐使用速度和飘移加速能力较强的赛车。起跑后的两个连续直角弯道可以用一次持续时间较长的飘移完美通过，并利用飘移后的加速效果冲上楼梯。随后出现的转盘部分使用飘移过弯并进入另一侧的暗门(没发现的玩家可以去玩Mission模式，其中有一关就提示了这条路线)，接下来的向上斜坡灵活运用飘移就能轻松通过。之后的部分没有难度可言，只需要注意滚筒部分不能掉下去即可。



系列传统的压轴赛道便是这个彩虹赛道了，虽然赛道很漂亮，但是没有了GBA版那种"夸张"的捷径多少让人有些不满。整条赛道难度较大，大部分赛道处于倾斜状态而且弯道角度比较大，推荐使用操纵较好的赛车以便通过这些令人头疼的弯道。出发不久后就会来到一个倾斜的大角度弯道，飘移的时候尽量紧贴内线，并且微微调整方向来利用较为靠下方的几个加速板。通过第一段转圈式的赛道后会迎来不少角度较大的弯道，操控性好的赛车在这里也会更加方便飘移操作。通过第二段转圈赛道后再度出现长距离大角度弯道，在这里依旧需要完全紧贴内线进行飘移，最后利用飘移加速冲过终点。

文 编

《洛克人EXE6》秒杀BOSS战术详解

ロックマンエグゼ6 電脳獣グレイガ

《洛克人EXE6》游戏面市已有一段时日了，不知大家对于作秒杀BOSS研究得如何了。本文将针对于《洛克人EXE6》来启发大家更方便地秒杀BOSS。

首先有一点需要说明清楚。在本作中，属性扩大到了8种之间的互相克制，大多数的BOSS都有了各自的属性，所以我们合理地利用属性就可以轻易地做掉BOSS，基本属性相克为：火克木，水克火，电克水，木克电；剑克风，风克游标，游标克破防，破防克剑。每一种属性的BOSS，都有一种比较完美的方式在10秒内干掉，主要说明如下：

火：连环箭战术

水：电气人战术

电：PA玉米聚会

木：PA日与月

剑：百万级拳击

风：梦剑

游标：龙卷风战术

破防：机关枪战术

无：各种历代经典秒杀战术以及道路秒杀大法。

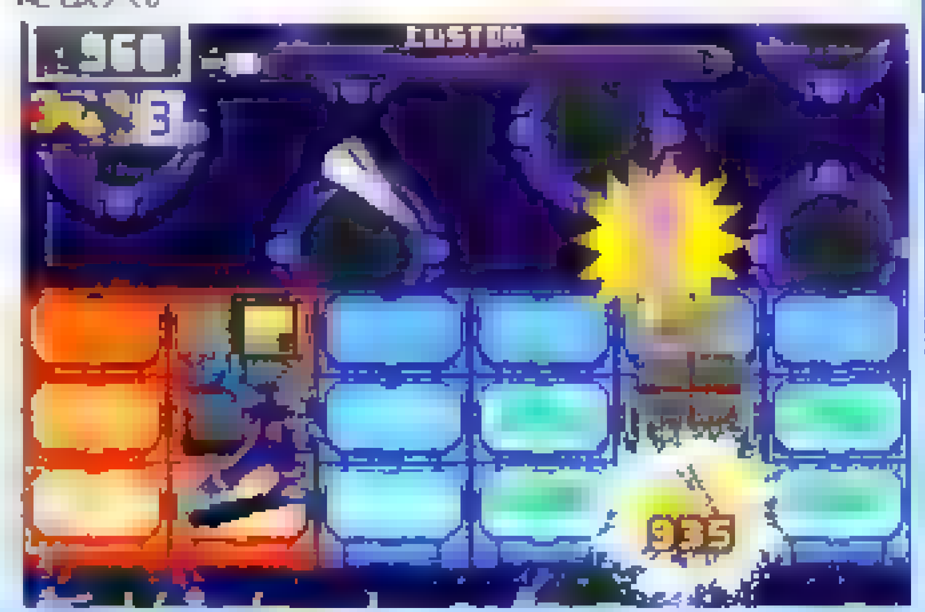
各个战术的具体分析将在后面的战术详解里详细说明。录象中，为了更好地开拓大家的思路以及使录象更有可看性，所以即使是相同属性的BOSS，也用了不同的战术，也算是给大家更多的选择吧。录象中的大部分的BOSS我都使用了手动同步，没有使用心灵窗口BUG，大家可以参考录象来体会每个BOSS的COUNTER时机，关于时机问题我也会在下面仔细讲解。

准备工作方面。只能装30张芯片，除了必要的CHIP以外，一般还有很多的空间，这里推荐一些CHIP来填补这些空白。首选的是霰弹枪系列(スプレッドガン)的*号芯片。因为它发射速度快，几乎可以说是瞬发的，而且就算BOSS躲在障碍后面照样可以打出COUNTER，很好用。然后对于自己回避BOSS攻击没有信心的玩家可以放入3张隐身。一张满槽设为默认。因为这次有了两个很强的NC，一个是数字开放(ナンバーオープン)，一个是检索搜寻(サーチシャッフル)。分别具有以前的数字魂和检索魂的效果。个人强烈推荐第一个，因为如果使用后者的话，要配合几个CUSTOM+1才比较有效果，而NC空间不允许，会出现BUG。虽然说数字开放很大，但就我们秒杀BOSS来说，这一个NC就足够了

下面就开始为大家详细解说所有BOSS的攻略法吧！（后面带★的为前面提过的通用推荐秒杀法，★★的为《洛克人EXE6》的究级秒杀法）

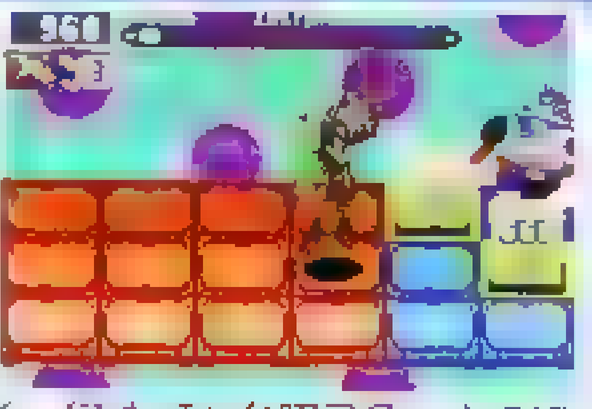
一、ブラストマン

使用"冰针(アクアニードル)"战术(★)。爆炎人在场地上随机跳动几次后，会和我方战在同一直线上，并发射热风。在他举手开始到热风放出这段时间为COUNTER时机。冰针虽然可以打3下，不过由于会给对手造成无敌时间，所以等于只打了一下。那么怎么解决这个问题呢？方法有二个，COUNTER，使用冰种子或在后面加上白色胶囊。打出COUNTER的话，对手会麻痹并且没有无敌时间，所以后面的攻击就能奏效了；事先铺上冰地板的话，用水属性攻击冰地板上的敌人能够把敌人冻住，从而取消掉他的无敌时间，进行连续攻击，附加白色胶囊后，攻击附带了麻痹效果，和COUNTER有异曲同工之妙。BOSS的HP本身就不高，再加上属性克制，相信很快就可以搞定敌人。



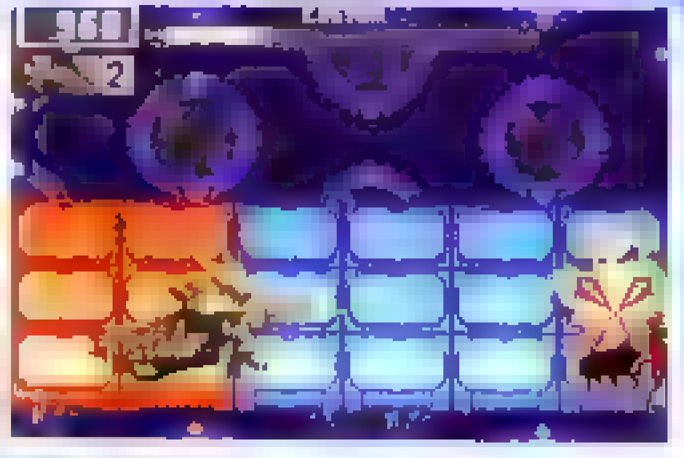
二、ダイブマン

使用"电气人(エレキマン)"战术(★)。首先文件夹放入2张电气人。ファルザ 版本的话エレキマン这张CHIP可以用数字机得到，然后可以去明日太的店里再买一张。然后要有N张的占地，N张石块。具体数量可以根据喜好调节。NAVI+20、ATTACK+10、双色点、ATTACK+30全部放满。电气人攻击范围是2格，但它有个特殊的作用，在攻击完攻击目标后，还可以再次攻击范围内的置物，感电置物周围8格。所以合理运用的话，可以毫不客气地对BOSS一击必杀！具体可以参照录象。由于这个BOSS攻击很频繁，而且等COUNTER时机的话要等很长时间，所以推荐使用隐身和心灵BUG来对付他。



三、サーカスマン

使用"超级机枪(スーパーバルカン)"战术(★)。可恶的马戏团人可以说是秒杀BOSS中的一个障碍，他的COUNTER时机在起跳落地后的一瞬间。一般情况下极其难掌握。而且BOSS自身又没有属性，没有什么攻击能对其造成2倍伤害。所以在这种情况下，最好的办法就是强化多段攻击配合心灵BUG来秒杀他。超级机枪由于自身也没有属性，并且不是暗转芯片，所以还可以得到兽化后的额外的30攻击力。这样就可以达到(20+60+30+30+10)×2×10=3000的高伤害，从而一击杀之。



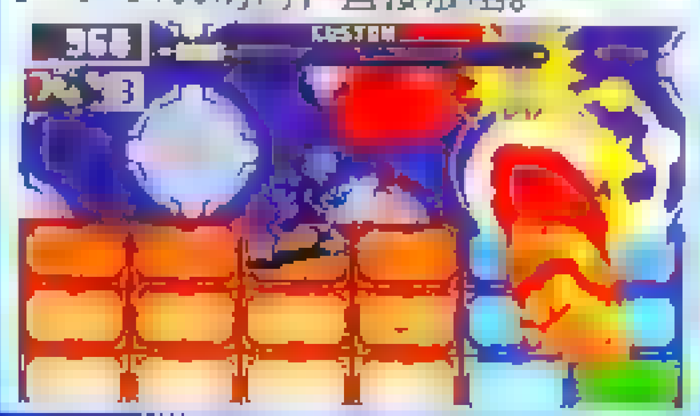
四、ジャッジマン

使用"地狱曲棍球(ジゴクホッケー)"战术(★)。虽然审判人的攻击是电属性的，不过他自身是无属性的。他在场地移动数次后会冲至最前列用电鞭攻击。我们只要看到地板上显示出攻击范围，就可以发动攻击了。这个时候打中一定是COUNTER。战斗开始先用一次占地，由于审判人很听话，只要我们站在中列，COUNTER成功后他也一定会停留在中列，而这个位置正是曲棍球攻击的最佳位置，那就不用客气了，用连续N次伤害200攻击干掉他吧！



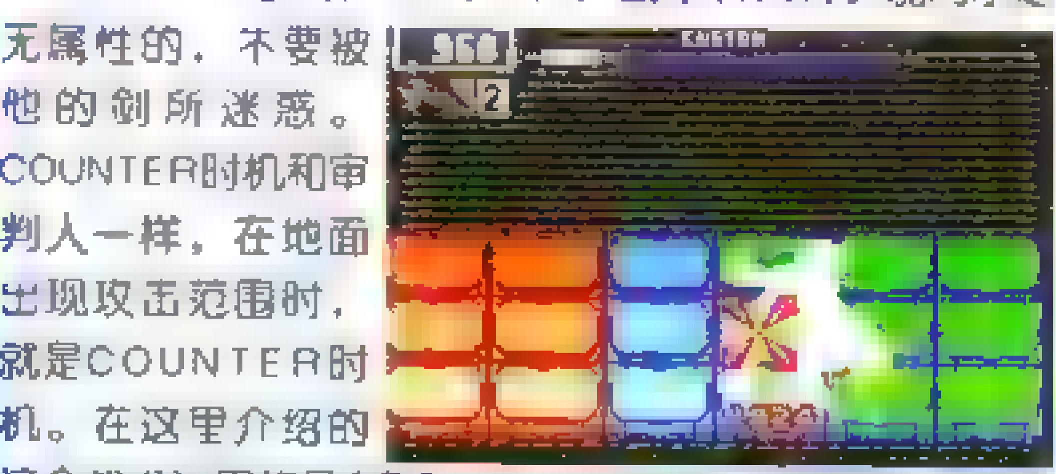
五、エレメントマン

使用"火焰巨拳(フレイムフック)"战术。元素人一开始是无属性的，但是马上就会换属性，所以可以把他当成木属性敌人来对付。战斗开始后，先铺上草，等他变身，在他变身完成后就是一个很好的COUNTER时机。打出COUNTER后，就可以使用PA组合火焰巨拳来对他造成400×2×3=2400伤害，直接放倒。



六、カーネル

使用"龙卷风(トルネード)"战术(★★)。加内尔是无属性的，不要被他的剑所迷惑。COUNTER时机和审判人一样，在地面出现攻击范围时，就是COUNTER时机。在这里介绍的这个战术运用的是《洛克人EXE6》中的一个龙卷风的系统BUG。龙卷风是8HIT的，在属性地板上可以是攻击数翻倍，这是大家都知道的。这次龙卷风在芯片后面加上白色胶囊后在属性地板上可以使攻击数再次翻倍，从而实现惊人的32HIT攻击。知道了这个原理后，用32HIT来秒杀对手就十分简单了。不过基于龙卷风的攻击范围狭窄，所以配合兽化将能最大效果地发挥这个组合的威力！



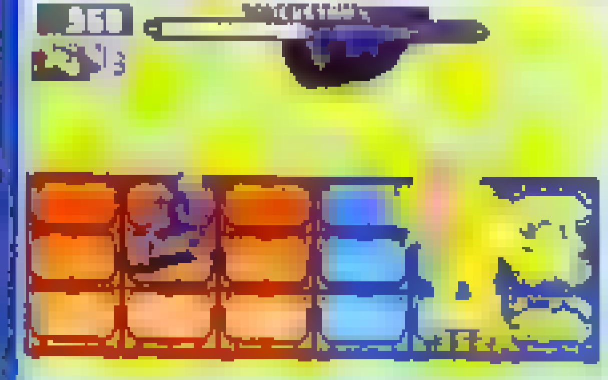
七、ブルース

使用"路"战术(★★)。布鲁斯和加内尔一样，也是无属性的。在他拔刀的瞬间攻击就可以达成COUNTER。录象中用的是《洛克人EXE6》中原创的"路战术"。所谓路，就是使用"来之路(カミングロード)"和"去之路(ゴーイングロード)"这两张芯片在对方场地制作出一个"><"形的地形，然后使用杀人眼攻击对手，使之"走死"在路上。具体请参照录象。不过这个战术有个致命弱点，对飞空敌人，也就是说有保护罩的敌人无效，要注意了!



九、スラッシュマン

使用"百万拳击(ギガンドフック)"战术(★)。斩努人和加内尔一样，在攻击范围出现时攻击就可以COUNTER。他自身属性是剑，所以用了破防属性的百万拳击来搞定他。百万拳击可以攻击2次，不过只有当对手在中间纵列时才能2HIT全中。而斩努人很贱，喜欢满场地乱跳，我们要做的就是把他的行动范围限制住。首先用占地来剥削他前一列地板，再用破地炮打掉他最后列地板，然后就可以COUNTER后用百万拳击打了。伤害总计为1920。



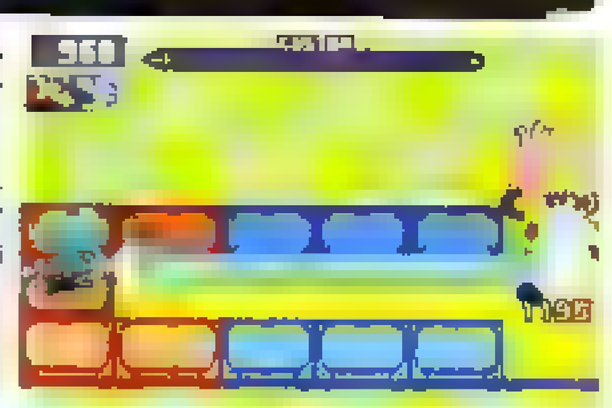
十二、チャージマン

使用"连环箭(トレインアロー)"战术(★)。积蓄人在他冲入我方场地的瞬间攻击可以造成COUNTER。连环箭是水属性攻击，而且HIT数是由敌人和洛克人之间的空格数决定的，越近，攻击次数越多。基本攻击力50，算上双色点，ATTACK+30的话，(50+60+30+10)*4*2*2=2400，瞬杀。



八、ヒートマン

这里要使用"水泡人(アクアマン)"战术。灼热人的COUNTER时机在他做出攻击并且把手向前伸的过程中。水泡人的芯片可以从数字机里得到。水泡人可以攻击3次，只要把他的攻击力加高点就可以了。加上NAVI+20，双色点等等，就可以轻易地解决灼热人。(50+60+20+20+30)×3×2×2=2160。



十、エレキマン

使用"玉米聚会"(★)。电气人的攻击速度都很快，COUNTER时间都很短，比较容易COUNTER的是他的冲刺剑，在他冲过来的途中攻击才能够COUNTER，太早，太晚都不行。种子聚会是一个攻击力很高的PA，连击也很多，不过只能攻击到2格前的范围。当然，自己前面一格攻击次数是最多的，只要COUNTER后在BOSS面前使用，肯定能够秒杀掉。



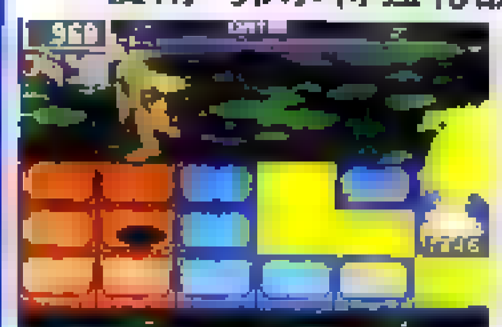
十一、キラーマン

使用"龙卷风"(★)。龙卷风我就不必多说了，况且还是克他的。不用32HIT，随随便便的8HIT已经可以要了杀手人的命了。当我方站在中间一列时，杀手人会冲到他区域最前列使用死神镰刀攻击，在他举起镰刀后就可以对其COUNTER，他从举刀到攻击之间的时间可真长啊，可以说是个很厚道的BOSS。不够要注意的就是同步不要给小鬼魂给撞没了，小鬼魂用洛克枪点就可以了，一枪一个。



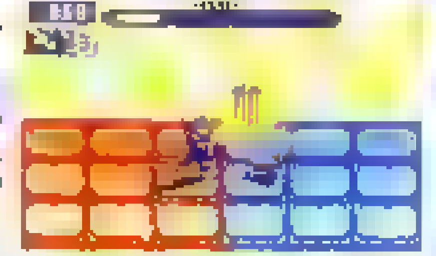
十三、伯爵

使用"弗尔特强化战术"(★)。伯爵的COUNTER很容易达成，只要在他两手发光时攻击命中就可以了。他也是一个无属性BOSS，由于HP很高，有2000。所以只好用历代的经典的弗尔特强化战术来解决他了。不管哪个版本的弗尔特经过强化后都一样的BT。不过有一点需要特别注意：这次的弗尔特后面将不能够象以前一样用NAVI+20来强化。这次的弗尔特芯片不在NAVI芯片范畴之内。



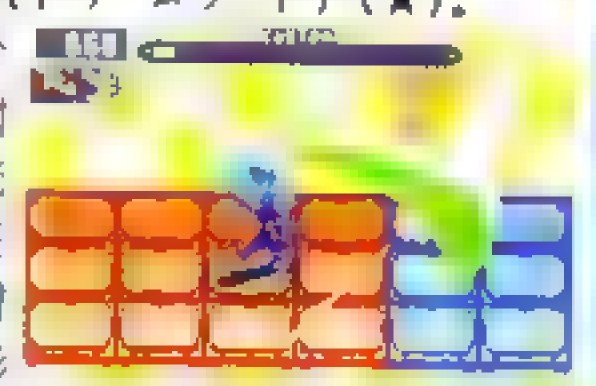
十四、アクアマン

使用"破坏脉冲(デストロイパルス)。看到这个水泡头拿管子了就可以COUNTER了。由于是水属性的，被电属性克，加上同步两倍，破坏脉冲攻击力400，正好秒杀。破坏脉冲是123型的PA，要抽到也很方便。所以只要掌握好了COUNTER时机，秒水泡人根本没有难度可言。



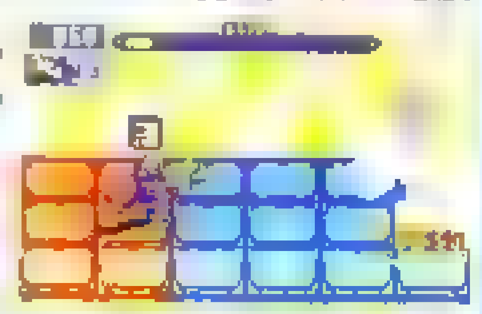
十五、テングマン

使用"梦剑(ドリームソード)"(★)。同样地这个BOSS伸鼻子时也是有一个攻击预判范围的。在这个范围出现时攻击命中就能形成COUNTER。然后占地+梦剑，总体感觉这个方法和用破坏脉冲对付水泡人的方法是一样的，就是属性不同而已。梦剑也是123型的，所以这个BOSS秒杀也相当简单。



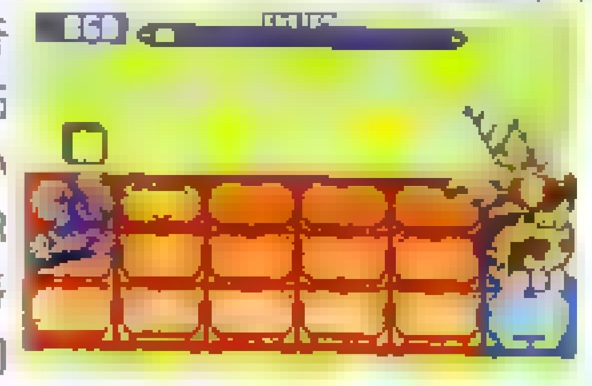
十六、トマホークマン

使用"PA日与月(サンアンドムーン)"(★)。日月攻击中的日是火属性攻击，用来克制木属性敌人相当好用。同步状态下，可以直接给与木属性敌人2000伤害。不过讨厌的是战斧人有大地守护的特性，也就是不会麻痹和混乱。不能麻痹的话，就算打出了COUNTER后他也不会停止攻击，况且他还有超级装甲装备。好不容易得到的同步很可能被他无情地一刀砍掉。所以对付他还是用隐身+心灵BUG比较好。只要同步了，一个PA上去他就挂了。不过要计算好日与月的攻击范围。只对3格前敌人全中。



十七、大地人

使用"环绕枪(サークルガン)"。大地人也是一个装备着超级装甲的可悲的家伙。如果要手动COUNTER的话，也不是不可以，但是会浪费大量时间。战斗开始后他的两次钻地攻击是没有办法COUNTER的，机会只有等他放3个钻子的前一瞬间(真的是只有一瞬间)而且更可悲的是在这一瞬间之前根本没有任何预兆，所以对付他，也只好迫不得已使用心灵BUG。开战后2次占地，把他逼至最后列，这样，只要他在中间一行的话，环绕枪就可以命中他2次。由于他HP很高，一次环绕枪是干不掉他的，要两次(其中一次同步即可)。为了节约时间，所以攻击后最好附加个白色胶囊来取消掉他的无敌时间。



十八、ダストマン

使用"机关枪3(マシンガン3)"战术(★)。尘埃人的COUNTER时机在他张开打嘴，并且还没有吐出东西的时候。战斗开始后，他一般移动两次后就会发动第一次攻击。这个时候我们应该站在中间一行，他攻击时回保持与我们同行。这样COUNTER时就能把他定在中间一行。这点很关键，然后就可以用强化后的机关枪扫射了。当敌人在中间一行时，可以攻击4到5次，攻击力为(90+60+30)×4×2×2=2880伤害，从而顺利地K掉BOSS。



火热秘技

美版		Teenage Mutant Ninja Turtles 3 Mutant Nightmare

在游戏的Options菜单中选择输入密码（Input Password），输入以下密码后游戏中的钻石或者加血道具会变化为其他的形状，很有趣。注意如果输入成功会听到"yeah"的声音。

密码	效果
SRDSLLMS	钻石变为鸡蛋形状
DRSSMRLD	钻石变为南瓜灯笼形状
LLDMSRMD	钻石变为圣诞老人的头
DDRMLRDS	加血道具变为比萨饼



▲钻石都变为了南瓜灯笼形状

GBA 龙珠GT 变身

美版		Dragon Ball GT Transformation

◆随时回复HP

在游戏过程中只要顺序输入"↑、[illegible]、B"的指令便可立刻回复HP，不错的秘技吧。

◆随时回复能量

在游戏过程中只要顺序输入"↑、[illegible]、B"的指令便可立刻回复全部能量。不过这个秘技的实用性不[illegible]，想输入这么长的指令还不如直接按住L键来得快。

◆HP不减

在游戏中只要顺序输入"[illegible]、↑、L、R、A、B"的指令便可令自己的HP不减

◆爆机后的奖励

将故事模式爆机后，便可开启单人模式。



◆直接获得隐藏角色

游戏的隐藏角色需要用金钱来购买，不过只要在游戏的标题菜单画面输入特殊的指令便可直接获得（如下表）。需要注意的是，每次只能获得一名，输入了一条指令后，另一条便会失效。

输入指令	隐藏角色
←、→、←、→、↓、↓、↑、B	超级婴儿贝吉塔
←、→、←、→、↑、↑、↓、B	短笛

日 版	[illegible] 押忍！斗え！应援团

◆[illegible]

在游戏刚开始团长向你介绍游戏系统的时候，如果你合上NDS的屏幕待机，再次打开的时候会看到团长暴怒："竟敢在练习的时候休息？究竟干什么去了，重新开始！"于是退回到标题画面。



PSP 世界拉力锦标赛

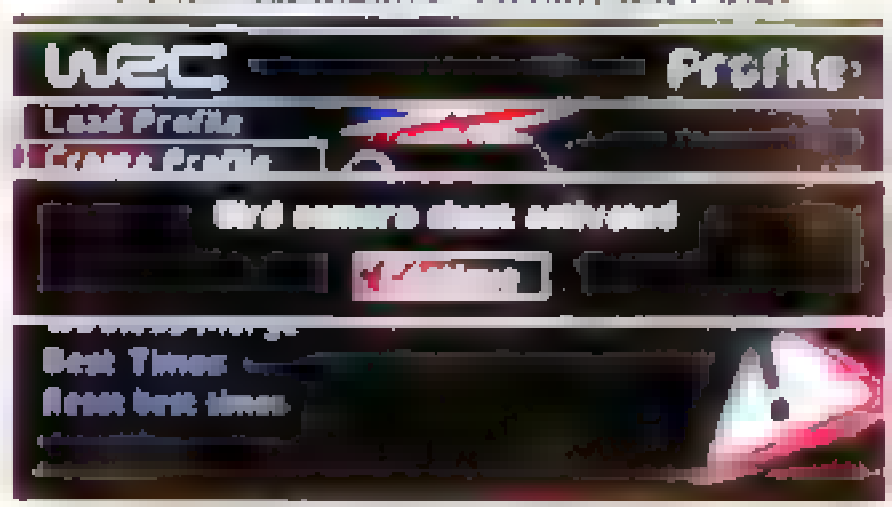
美 版	游戏原名 WRC

◆隐藏的鸟瞰视点

新游戏开始时输入签名"dovecam"，驾驶时的视点会变为鸟瞰视点。



▲鸟瞰视点的挑战性较高，因为前方视线不够远。



▲输入指令成功后会出现提示。

PSP X战警II：末世降临

美版/欧版	游戏原名 X Men Legends II Rise of Apocalypse

在29期给大家带来了两个该游戏的秘技，现在给大家奉上更多的强力秘技。不过要注意的是以下秘技因为太过霸道，请慎用，否则严重影响游戏乐趣

◆直接获得100000元

在Forge或者Beast那里购买装备的时候，输入指令"↑、↑、↑、[illegible]、Start"便可立刻获得100000元，接下来想买什么就买什么吧。

◆开启[illegible]角色

在队伍整备画面，输入指令"[illegible]、↑、Start"便可获得全部隐藏角色。

◆全员99级

在队伍整备画面，输入指令"↑、[illegible]、↑、[illegible]、Start"便可让全员达到最高等级。



◆获得全部技能

在队伍整备画面，输入指令"←、[illegible]、↑、Start"便可获得全部技能。

◆超级[illegible]

在游戏中按Start键打开菜单，然后顺序输入指令"↑、↑、↑、[illegible]、↑、[illegible]、Start"可让行动速度倍增，重复输入[illegible]次后还原。

◆获得无限X能量

在游戏中按Start键打开菜单，然后顺序输入指令"←、↓、→、↓、↑、↑、↓、↑、Start"便可让X能量无限，以后可以无限施放超必杀技。

◆开启Danger room的全部课程

在Danger Room的选择画面，顺序输入指令"[illegible]、↑、[illegible]、↑、[illegible]、Start"便可开启全部课程。

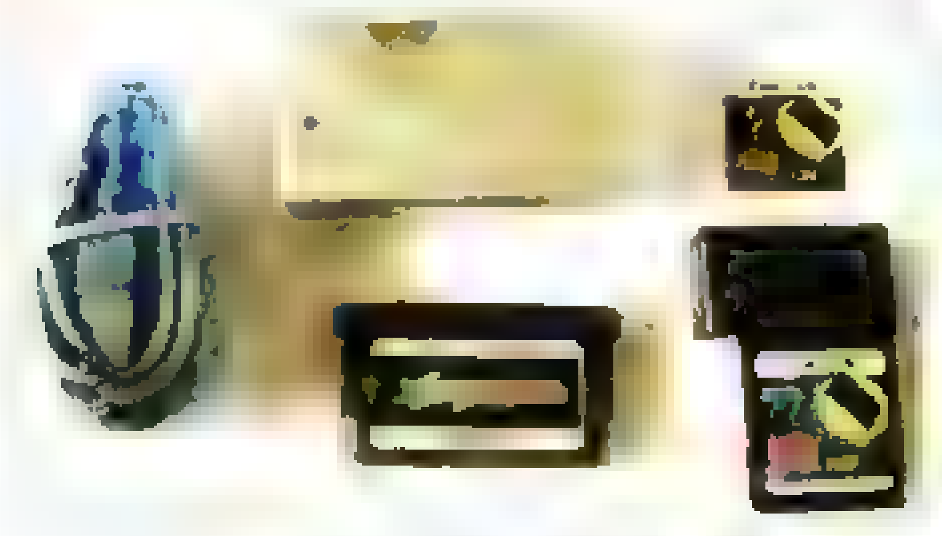
NDS烧录年——2005烧录盘点

文 gokumine 编 马修

一晃又是一年过去了，今年可以说是不平凡的一年 这一年，任天堂的NDS主机走进了很多玩家的生活中 由于NDS卡带的特殊性，使得D商在制作上困难了很多，不过国外的一则破解消息却又让玩家们眼前一亮，那就是PassMe技术。随着PassMe技术的慢慢成熟和ROM的不断发布，真正意义的NDS烧录卡也终于问世了！那么下面我们就来回顾一下在这一年中众多的NDS烧录卡吧。

实力至上论——NEO

NEO FLASH DS(以下简称NEOFLASH)可以说是真正意义上的第一套NDS烧录卡，第一个配合PassMe技术上市、第一个支持商业游戏、第一个发布专用NDS ROM、第一个支持GBA SAVE格式……可以说，是NEOFLASH的出现，揭开了NDS烧录王朝的新纪元，打响



了NDS烧录王位争夺战中第一枪，没有NEOFLASH的发售，可能就没有今年NDS烧录卡的火热局面。NEOFLASH发售至今，已经升级成NEO MAX，可不管怎样，NEOFLASH在烧录界依然有其不可磨灭的领先实力，下面就让我们从这第一套NDS烧录卡说起吧。

NEO FLASH DS最初是以512M烧录卡配合着Magickey（PassMe的一种，和PassMe完全一样）发售的。说起这个NEOFLASH的诞生，就不能不提GST这个组织。就是因为拥有GST的技术，才让NEOFLASH一直保持着最强的游戏兼容性。最初GST在公布NDS ROM的时候真的是和大家开了一个玩笑，因为NDS ROM和以往的GBA ROM有些不同，需要针对硬件进行特殊的修改才能运行，毕竟运行NDS ROM是通过PassMe来欺骗NDS主机在GBA口来实现的，而发布ROM的时候大家就以为是所谓的CLEAN版NDS ROM，到头来发现只有NEOFLASH可以运行；也正因为如此，才让其他厂家找到了对应自己家卡带的方法。

最初的NDS游戏需要通过在NDS烧录卡上存档，也就是说需要3套不同存档格式的NDS卡才能对应所有NDS ROM的存档，这个要求确实非常苛刻，不过在能够运行商业ROM的那个时候来说已经难能可贵了。后来随着GST对ROM的进一步破解，最终第一个实现了把存档保存在烧录NDS ROM的GBA烧录卡中，同时也让其他烧录卡找到了对应的方法。正是因为NEOFLASH的不断进步，才让这个新的市场蒸蒸日上。可以说，到现在为止，也没有任何一



家烧录卡能比NEOFLASH的游戏兼容性更强的，就拿前段时间发布的《马里奥赛车》和《动物之森》两款游戏来说，其他家烧录卡都陷入不能运行的尴尬境地，只有NEOFLASH用很早以前发布的软件就实现了完美运行，而那时候其他的厂家都在忙着开发新的补丁。

NEOFLASH毕竟是第一套NDS产品，因此还有很多的不足。比如到目前为止NEOFLASH只能进行NDS单卡烧录，就算一个ROM不能用满整个卡带，也不能再继续烧录了；而且烧录了NDS游戏就不能烧录GBA游戏，烧录GBA游戏就不能玩NDS游戏，这也让卡带的利用率显著下降，很容易造成玩家选择游戏时进入两难的境地。不过因为NEOFLASH的卡带使用的是XG的产品，因此直接使用XG2的系列产品

就能做到很强的兼容性，配合FlashMe的NDS主机，只要拥有一块XG2系列卡带就能使用NDS游戏，这个真是非常实惠，因为XG的卡





带一向都很便宜，而NEOFLASH的软件对应NDS新游戏兼容性又好，所以说NEOFLASH仍然是很多对卡带功能要求不高的玩家的首选。

不过厂家也不得不考虑NEOFLASH的功能单一性，因此就有了NEOFLASH的替代产品NEO MAX。NEO MAX虽然可以说是NEOFLASH的升级版本，但是在硬件上却和NEOFLASH有着很大的区别。我们可以从NEO MAX的配件中看出一些端倪——首先在产品中出现了SD卡和SD读卡器，这个是以前根本用不到的，也就是因为这一点不一样，就造成了Magickey和NEO MAX中的Magickey2/3之间的本质区别，这可以说是厂家一直在谋求进取，不断创新的体现。

NEO MAX产品主要是对Magickey的改良再设计版，不过除了保留了引导功能以外，硬体上还增加了很多独特的功能，最大特点就是把游戏直接烧到存储卡上，通过NDS插槽来读取游戏，另外卡带运行的时候能够显示主机的电力，让玩家及时地了解主机续航的时间，避免了电力枯竭才到处找存档点的现象发生；而SD/MMC A.I.电压保护电路可以很好的保护使用的存储卡，不会发生烧卡事件；硬体内部增加的2M存档空间完全对应NDS的存档，在游



戏时直接把存档保存在引导卡中，最后再备份到存储卡中，这样就减少了对存储卡的大量读写操作。

NEO MAX的使用方法有两种，一种是用GBA烧录卡来实现的，另一种方法就是要使用到存储卡了：直接把游戏拷贝到存储卡中，然后把存储卡插到Magickey2/3上，在Magickey2上是直接把ROM拷贝到Magickey2内部RAM中再运行；而Magickey3除了可以读到RAM中运行，还可以直接读取存储卡上的ROM，如此一来，当GBA卡引导启动程序以后就不会读取GBA卡上的文件了，这样只要把特定的游戏以GBA卡的形式烧录在烧录卡中再插到NDS主机上，就可以使NDS游戏和GBA游戏联动了，最典型的就是NDS版《SD高达》和GBA版《SD高达》的芯片追加、《大合奏》音乐的追加……其他烧录卡因为使用GBA卡来保存和读取ROM，这就造成了无法和GBA游戏互动而无法体会到联动的趣味了。

NEO MAX以其强大的实力再次稳坐老大的位置，可以说在技术上无人能出其二，NEO MAX是目前为止惟一可以做到和GBA卡联动的产品。

琳琅综合论——G6

G6是今年推出的最方便实用的烧录卡了，可以说是集众多功能于一身，因此G6被喻为是梦幻卡带。之所以这样说，主要是因为G6的功能确实已经远远超过普通烧录卡的水平了，GBA卡带的大小和超大的容量是G6的最大特色。目前销售的G6卡带最大的容量已经达到了4Gbit，玩游戏的话绝对没有后顾之忧。尽管拥有如此大的容量，可相对于其他512M就差不多在500~600元价格的其他烧录卡来说，1400元左右的4G G6还算相对便宜。

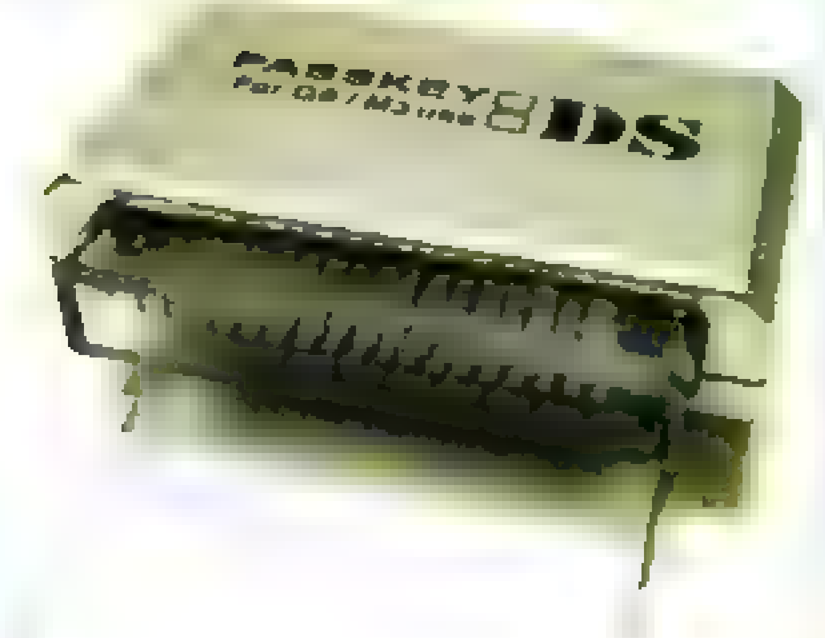
G6的使用上也拥有很多的便利条件，首先烧录游戏的烧录器是即插即用的，在PC上会被默认成移动硬盘，因此拷贝游戏只要简单的复



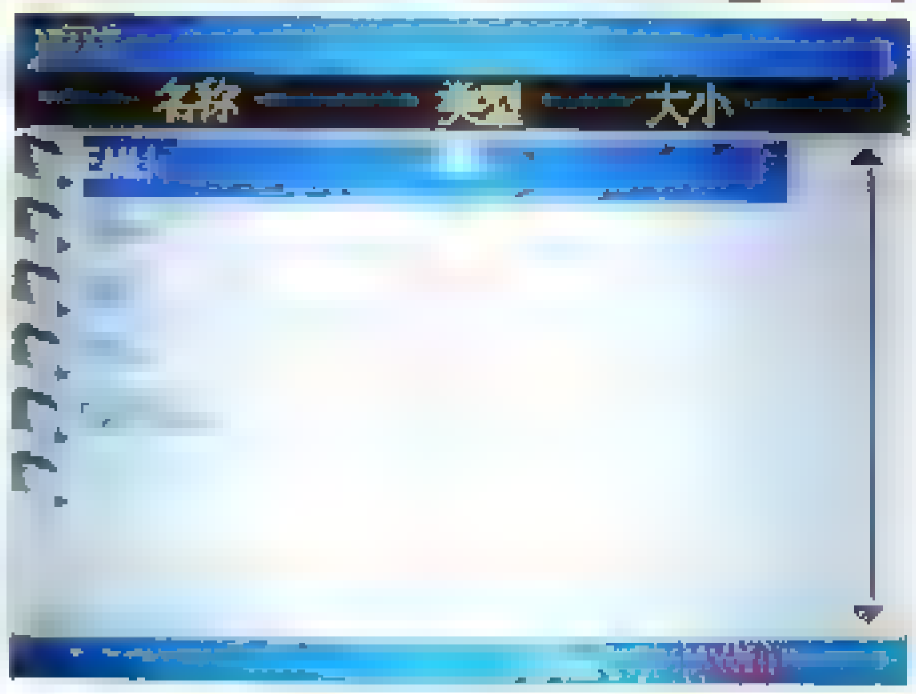
制粘贴就可以完成，拷贝一个游戏只需要短短十几秒甚至更短。又因为可以拷贝任意文件到卡带中，因此还可以用来作为U盘来互相拷贝资料。卡带运行时采用非常直观的图形界面，在NDS 上使用时，需要使用自己独特的Passkey。并用开关来在切换引导和Z版卡，即使不取下引导卡，也可以通过开关来直接玩引导卡上的Z版卡。

通过引导卡Passkey的配合，G6在NDS上发挥出了最大的功能，在菜单操作上第一个实现了触控操作。DoFAT格式的ROM第一个实现了在仅有的256M RAM上运行512M甚至





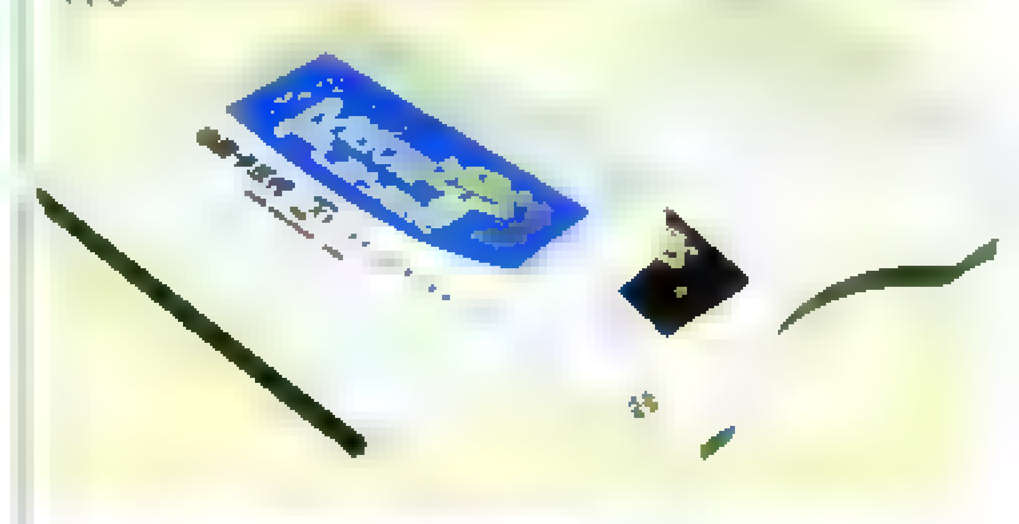
是1G的游戏，做到直接读取ROM的功能，而且没有任何延迟。由于NEO的卡带游戏兼容性一直处在领先的地位，因此硬件上兼容NEO的



GST格式ROM让G6在游戏兼容性上更加傲视群雄，两套不同格式的ROM保证了玩家能在第一时间玩到最新的游戏。

G6的硬件存档功能保证在运行大型游戏的时候存档管理的便利性，玩家可以手动将存档文件保存到G6本体上，最大支持备份200个不同游戏存档，要玩家不仅不必为存档担忧，同时保存在G6本体上的存档还不会因为电池电力不足而丢失。

在影音功能上，G6也当仁不让，100%移植了M3的所有功能，配合水晶2代转换软件能让玩家在NDS上清晰地欣赏全屏幕的影片。加上本身的容量巨大，即使拷贝两个小时的电影也不在话下，这可是普通烧录卡做梦也求不来的。G6还可以通过升级自身的软件来达到增加更多新功能，为以后的拓展提供了便利条件，也为玩家减少了不必要的重复消费。把NDS刷成FlashMe后，和Passkey的兼容性也完全一样。



影游通吃论——M3

电影卡一直致力于开发在任天堂掌机上的影音播放设备，最早的第一、二代产品并不支持游戏功能，这却一直是玩家所希望的。由于支持游戏功能的SC的出现，使得电影卡不得不

也推出了支持游戏的新产品，同时针对SC的一些弱点并结合M2的影音功能，开发出了第三代产品——M3。M3目前拥有两个版本，一个是使用CF卡作为载体的M3-CF，一个是最近才发布的M3 SD。两套产品除了使用的存储卡有所不同以外，在功能上完全一样。并且在Passkey的配合下都可以使用NDS的商业ROM。

M3设计的时候首先考虑的就是完全对应GBA游戏，因此内置了真实时钟芯片，而且拥有256M高速空间完全支持所有GBA游戏，不需要打任何补丁，要玩家使用起来更得心应手。如果配合转换软件，还可以做到即时存档和返回菜单画面，节省了开机关机的麻烦。对应那些需要S L大法的游戏时更是方便。拥有的低



电压保护电路可以很好地对存储卡起到保护作用，避免了烧卡事件的发生。同时由于采用了RAM作为存档空间，因此对应一些存档频繁的游戏时，不会因为对存储卡的频繁操作而让存储卡的使用寿命快速减少，同时频繁的对存储卡的一个区域进行大量的读写操作也会造成存储卡出现部分坏区。可以说在硬件的设计上，厂家做了大量的分析，以达到给玩家一个更稳定实用的硬件规格。

在NDS游戏出来以后，M3也是最早实现运行游戏的一批卡带，最初M3只能运行小于等于256M的游戏，这主要是因为M3只有256M的拷贝用空间，经过一段时间的努力，终于完成了DoFAT格式的NDS ROM，就是在256M上也可以运行超过其容量的游戏，且不会有延迟等现象发生，真正做到和使用正版卡带一样的效果。而且使用的了自动存档功能和硬件存档功能，每次重新游戏的时候硬件都会自动为玩家保存存档，避免了存档丢失，再配合最大支持200个的硬件存档备份，让任何游戏存档都万无一失，而且自动存档和硬件存档都是单独操作的，不会相互干扰。

M3除了在游戏功能上做到了和一流烧录卡一样的效果以外，在影音技术上仍然保持着领先的水平。在最新的水晶引擎配合下，NDS模式中可以使用全屏播放的效果，更新的转换技术配合大屏幕的画面让效果更出众，目前还没有任何以款烧录卡可以做到如此地步。

M3就是这种将娱乐和游戏进行到底的产品，可以让主机不仅仅局限于游戏上，配合大容量的存储卡，即使看几小时的电影也易如反掌。内核升级功能也做到硬件不改动的情况下升级硬件的新功能，以不变应万变。虽然M3在各个方面都做得很出色，但是也有其局限性，首先就是M3的体积问题一直让玩家不愿意接受，不管是M3-CF还是M3-SD，都是使用GB卡大小，让主机的外观显得不是很美观；其次使用的存档由于是专用格式，到目前还不能转



换成".sav"的通用格式，这个让存档的互换率变得很低，不方便和其他平台的玩家之间交换存档。

不管怎么说，M3是一款不可多得的硬件，其性价比相当高，配合FlashMe也很完美，相信随着新内核的不断升级，还会有更多的新功能出现。

成绩至上论——GBALink ZIPIII

从GBALink烧录卡出世起，就以其独有的DIY风格在玩家中创下极好的口碑。随着时间的推移，GBALink烧录卡也一直贯彻着这个理念



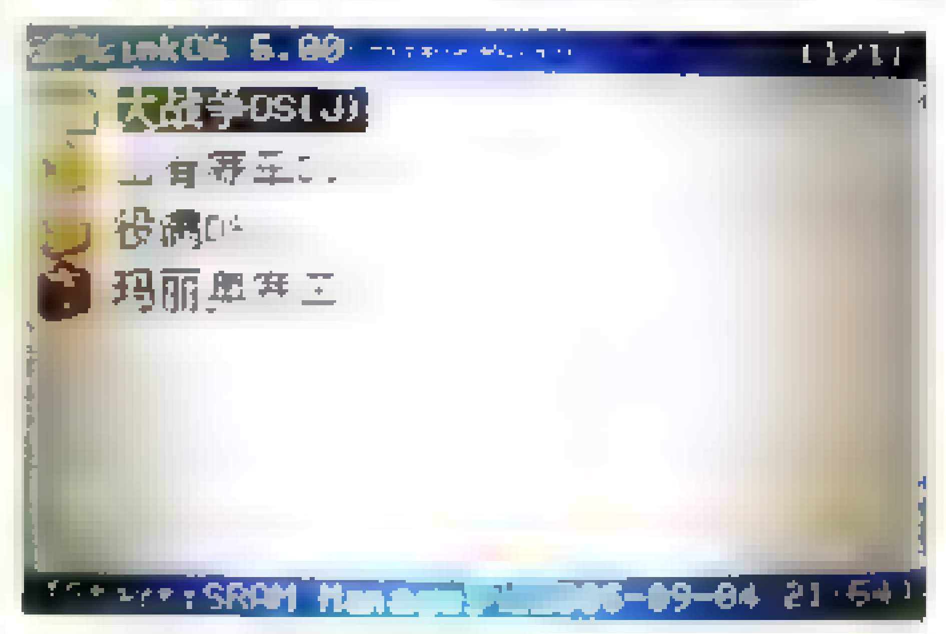
走到了NDS的时代。说起真正开始研究使用Link卡带支持NDS游戏的方法，那是在众多开发者们发现第一套NDS烧录卡NEOFLASH是使用专用格式的NDS ROM以后，伴随着CLEAN版NDS ROM发布才开始的。为了配合烧录NDS游戏的必要，特别推出了USB口的独立烧录器来替代以往那种使用GBA通信口的烧录线。同时GBALink ZIP II 512M卡带也是在原有硬件的基础上直接实现支持NDS商业游戏的。

GBALink ZIP II目前支持NDS游戏的只有512M的卡带，内置了256M的RAM空间，配合独特的压缩技术来释放ROM。目前在压缩ROM方面不仅可以支持全部的GBA ROM，就连超过256M容量的NDS ROM也可以进行压缩烧录，再配合软件的ROM减肥功能，可以把有限的卡带容量发挥到最大，为玩家节省了重新购买卡带的开支，而且最大的ROM解压时间也只需25秒。为了配合NDS游戏功能，还推出了USB独立烧录器，使得在没有GBA的情况下也可以独立烧录，烧录速度则从原来的120Kbit/秒增加到最大460Kbit/秒，大大节省了游戏烧录时间，在普通烧录卡中，GBALink ZIP II算是佼佼者。

GBALink ZIP II在操作菜单上最早实现了NDS游戏合卡功能。因为本身硬件的原因，像



G6、M3这种卡带实现合卡功能是非常方便的，然而对于普通的传统烧录卡来说就是走到了前面，而且还支持NDS游戏和GBA游戏在一起混合烧录，这个不仅是在传统烧录卡技术上迈出的重要一步，同时也是为了玩家带来更多的便利，不会出现拷贝了GBA游戏就不能玩NDS游戏或拷贝了NDS游戏就不能玩GBA游戏的尴尬现象，充分发挥了卡带的利用率。GBALink ZIP II还有NDS存档自动备份功能，只要在游戏后重新启动到NDS游戏模式下，卡带就会对存档自动保存，有效避免了存档的丢失。而独有的SMS压缩技术更使得有限的空间可以存放更多的文件，同时保证了玩家一次保





存更多存档的需求，真是榨干了卡带的所有剩余价值，把卡带的功能发挥到了极致。专门为运行NDS游戏设计的Spritekey卡也是PassMe的一种，作用是一样的，但是GBALink ZIP II设计的Spritekey卡非常小巧，使用了折叠的设计方案，在使用时引导游戏用的NDS卡带会在NDS主机的背面，外观上非常的好，不会因为伸出来一部分造成不便。

GBALink ZIP II对FlashMe的支持也很不错，只要启动刷了FlashMe的NDS主机，就能直接以NDS模式启动，直接就可以运行卡带上的任意NDS游戏，不仅可以让已经拥有了GBALink ZIP II卡带的玩家节省了购买Spritekey卡的开支，同时还能让游戏的续航

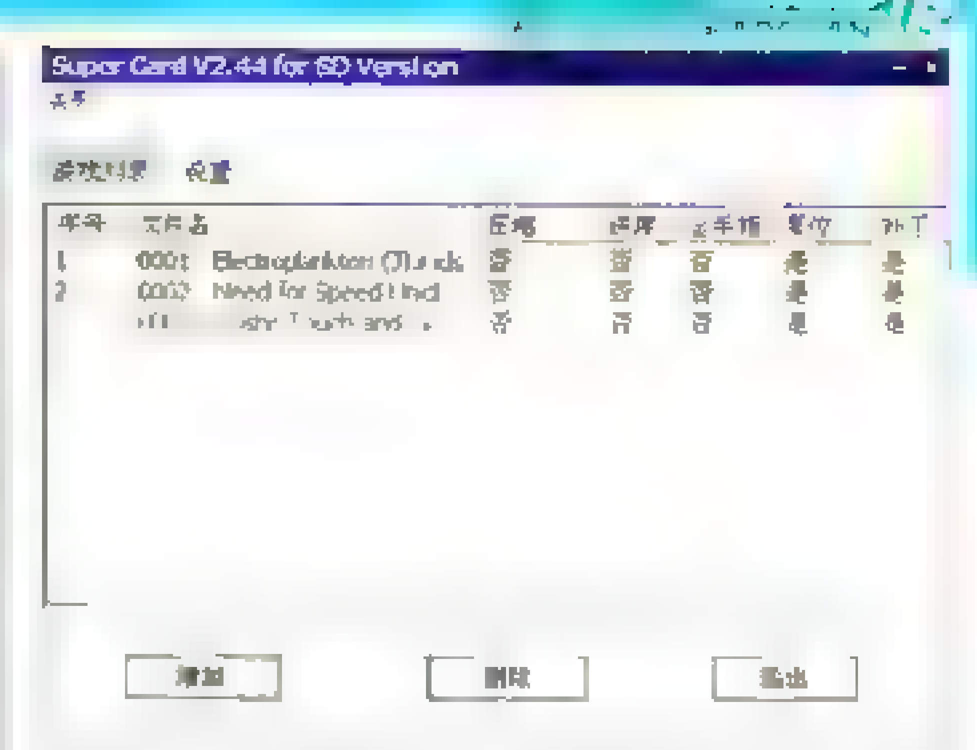
时间延长，不过部分游戏还是需要插上特定存档格式的NDS卡才能正常运行。GBALink ZIP Ⅱ在操作和使用上有着很多的便利，功能也很多，彻底发扬了其一贯的DIY作风，惟一不足就是在NDS新游戏兼容上要慢一步，像《马里奥赛车DS》和《动物之森》都是过了数天以后才通过软件补丁支持的。不管怎么说，GBALink ZIP Ⅱ 512M卡带算是今年非常有特色的NDS烧录卡，值得推荐给大家，而且现在购买官方还有特别赠品呢。

廉价够用论——SC



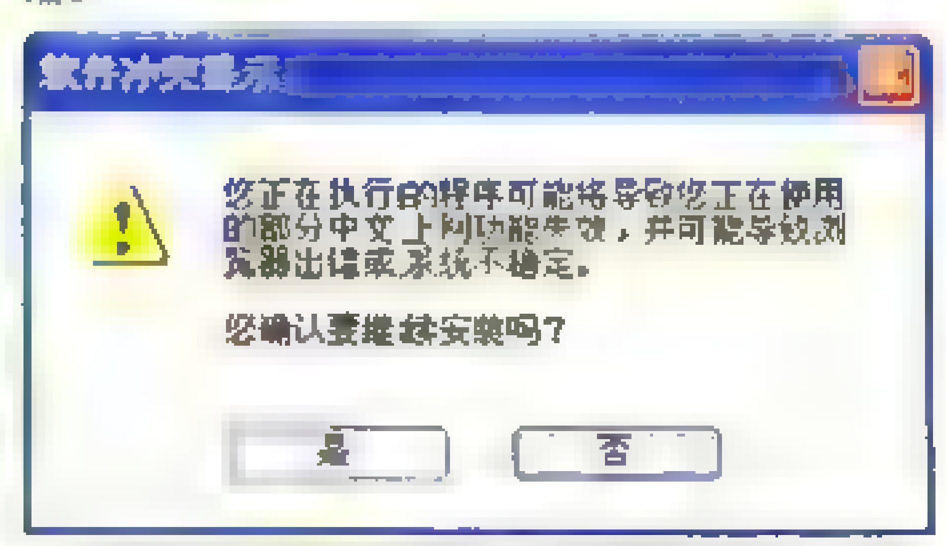
SC的出现彻底打破了烧录卡的高价局面。众所周知，烧录卡的利润是相当丰厚的，但是由于各个厂商都没有进行价格战，这就使得很长一段时间内，玩家购买烧录卡都得接受厂家那高得离谱的价格。SC的出现对烧录卡价格的冲击是不可忽视的，可以说，SC的设计时就是冲着廉价和够用两个概念来的，为的就是针对众多买不起高昂烧录卡的玩家。到目前为止，SC已经有CF和SD两个版本，不过因为被廉价这个枷锁束缚着，就不得不使用一些廉价的配件。而且为了弥补硬件的不足，还不得不依靠大量的补丁，SC的转换软件就是一个自动打补丁的工具。

我们来看SC卡的转换软件。SC最新发布



的是V1.54内核和2.44的转换软件。2.44的转换软件主要是增加了几个新游戏的支持，修正了部分出现BUG的ROM。V1.54的内核则增加了一个不得了的功能，那就是在游戏时使用"L+R+X+A"复位、返回操作菜单的功能，虽然目前个别游戏如《动物之森》等还有复位不稳定的现象，但厂商也承诺今后将不断完善。这个功能给玩家增加了很多便利性。

不过个别机器在安装的时候，系统会有"部分正在运行的中文上网功能失效，并可能导致浏览器出错和系统不稳定"这种讨厌的提示，不过还好，安装后并还没有出现什么问题。而且没有被中文上网软件骚扰的朋友在安装时也没有这个警告，说不定又是这些流氓软件在作怪。



▲自动安装到别人机器且普通方法无法卸载的各种中文上网软件几乎成了流氓软件的代名词，这个警告并不好也和这些流氓软件有关。

启动软件后，需要先去设置面调整保存路径、语言和一些补丁设置，然后到前台添加ROM后直接点输出，就完成了对ROM的转换。软件的使用很简单，尤其是可以一次添加多个ROM的功能，方便批量操作。在电影功能方面，SC使用的影片转换软件仍然是两年前M1时代的1.20版本，转换出来的影片效果和使用新技术的M3要差很多。为了支持新游戏，SC卡升级到最新的V1.54内核，使用方法也是把文件拷贝到SD卡根目录下，然后在GBA模式下启

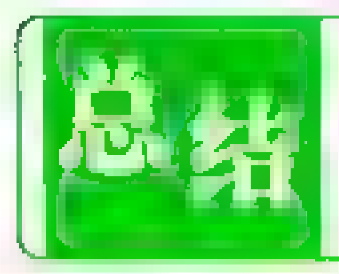
动机器，按照要求就可以升级了。新内核主要增加了对部分游戏的支持，SC卡的菜单和SC-CF 版一样，没有图形操作界面，而且在使用NDS 模式的时候会一下打开两个屏幕，因此会对电力消耗产生影响。

在 GBA 游戏运行方面，SC 虽然最早实现了即时存档功能，但不支持时钟，只能通过打补丁的方式解决（即开机时时钟正常，关机则时钟停止）；很多GBA 有拖慢现象，所有的烧录卡中，只有SC不能直接使用CLEAN的GBA ROM——这些都是使用了廉价芯片的后遗症，不过 SC 在金手指和自动存档方面做得还算不错，也算给了玩家一些安慰吧。NDS 游戏上也大部分都支持了，不过对一些新游戏的支持还是比较慢，要依靠新补丁来完成，而《恶魔城》播放动画不流畅的现象一直没有解决。

由于两个版本的 SC 卡都为了降低成本而取消了配合存档的RAM和电池，使得存档只能通过在存储卡上保存来实现，使存储卡由于不断读写而受到伤害，偶尔还会有烧卡事件。Fleshme 方面，有些游戏必须要有正版卡支持才能使用。电影软件的支持上，SC 卡目前还只能通过GBA模式播放影片，而且需要先运行一个破解程序“FilmPlay.gba”后才可以识别电影卡专用文件，不过播放时只能实现240 × 160的屏幕大小，由于转换软件先天不足，转换一些画面的时候经常是乱成一团，这个从官方光盘演示片中就能看出来。



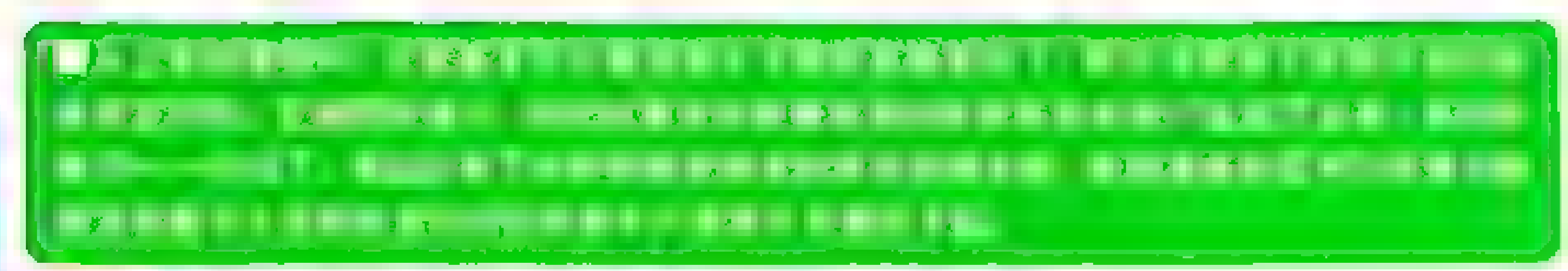
虽然 SC 在价格地方有其优秀的一面，但是节省成本却带来了硬件的先天不足。不过对于那些对卡带没有过分要求的玩家来说，SC 还是不错的选择，毕竟在使用NDS 游戏方面，SC 的这些功能已经足够了。



基本上今年内的所有主流NDS烧录卡我们都一一过目了，每套产品都有自己的独特的地方，可以根据自己的需要选择适合自己的产品。为了更直观地了解到各个烧录卡之间的平面对比，我这里做了一个表格。

NEOFLASH	Magickey	按键支持	不支持	不支持	打补丁	極佳
NEO MAX	Magickey2 3	不支持	支持	支持	直接支持	—
G6	Passkey	直接支持	支持	支持	打补丁	很快
M3-CF/SD	Passkey	直接支持	支持	支持	打补丁	快
GBALink ZIP	Spritekey	直接支持	支持	支持	打补丁	—
SC-CF SD	Superpass	按键支持	支持	支持	打补丁	普通

NEOFLASH	很快	便宜	不支持	不支持	不支持	烧录速度慢
NEO MAX	很快	贵	不支持	不支持	支持	可以实现 GBA 和NDS 游戏联动
G6	很快	很贵	不支持	不支持	支持	可以欣赏全屏影片
M3-CF/SD	很快	一般	不支持	不支持	支持	可以欣赏全屏影片
GBALink ZIP	很快	贵	支持	不支持	支持	—
SC CF/SD	部分游戏动画很卡	很便宜	不支持	支持	支持	偶尔会烧卡，GBA 模式下能看电影



文 Binbin30 编 马修

硬件短消息

圣诞节刚过，新年又要来了。辞旧迎新之际，笔者在这里祝愿所有的玩家 新年愉快、万事如意、合家欢乐、健康富贵、学业有成。当读者读到本篇文章的时候，已经进入2006年了。这辑的硬件短消息又有什么新的硬件产品？大家看看就知道了

Datel WiFi Max无线网路产品



▲Datel WiFi Max无线网卡。

曾推出4GB HDD PSP专用硬盘的Datel，目前已经开始准备销售其新产品WiFI Max了。WiFi Max是一个无线网络产品，其本质应该是一个USB接口的无线网卡产品。该产品将解决我们某些没有无线耳机或是其他USB WiFi适配器的玩家的痛苦。该产品还有专门附带了特殊的服务器软件Max Media Server Software，可以让你自由地传输视频，音乐、图片及游戏存档等各种文件，而且界面很漂亮。该产品本月之内会上市，零售价格在40～50美元之间，折合人民币约328～410元。还在学校上学的朋友购买这款产品比较合适，因为产品便携性和易用性都非常适合在校的学生朋友。如果是在家里的玩家们，笔者还是建议购买无线路由器比较实用。

NEO PSP 4in1产品2月发售

NEO小组的NEO-PSP 4in1就要发售了，


▲NEO-PSP 4in1迷你版。

产品分为两个版本，一个是迷你版，另一个是带外置电池供电的PAD版本。四合一产品支持CF卡和微盘，支持SD卡和MMC卡，支持4G的微硬盘，并支持记忆棒同时使用。NEO-PSP 4in1 PAD版本使用4颗AA电池为PSP主机供电，可以用碱性电池或是镍氢充电电池。该产品将于2006年2月在北美发售，零售价99美元，折合人民币约811元左右。


▲NEO-PSP 4in1 PAD版。

透明PSP外壳

PSP从发售到至今，不少玩家的PSP外壳都已经被“蹂躏”得到处是乱痕了吧？现在不用担心了，香港的力牛销售网站上正在销售一种透明的PSP外壳，有红、白、黑3种颜色。外壳使用了透明的材质，安装上去之后隐约能看到模糊的内部结构。这些透明外壳的零售价为12美元，折合人民币约在98元左右。PSP主机外壳已经损坏的玩家们可以购买这款外壳产品了。不过笔者建议在更换外壳的时候，如果自己没有完全理解PSP外壳的拆卸方法，那么最好不要自己动手拆，最好给电玩商店的师傅代劳帮你更换。不小心弄坏了PSP内部电路的话，那可就喜事变悲剧了。

■三种颜色的透明PSP外壳。



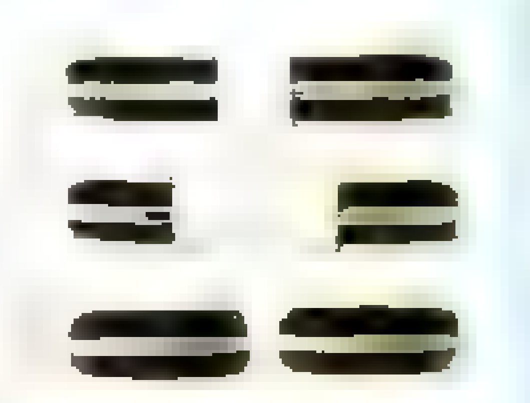
兼容PSP电池充电器

由于PSP的锂电池采用了信息加密技术，因此PSP的专用锂电池充电只能使用PSP主机充电或者使用SCE专门为其设计的专用PSP锂电池充电器。但官方销售的专用充电器实在是太贵了，国内零售价在280元左右。不过不久前，香港的力生销售网站上出现了NPower品牌的PSP充电器。目前产品的销售价格为10美元，折合人民币约82元左右。笔者目前也在本地市场发现了兼容PSP锂电池的充电器。此种产品的出现说明PSP电池内部的信息加密技术已经被成功破解了！本地市场上兼容PSP电池充电器的价格在70元左右，与NPower牌子的相差不大。PSP电池比较多的玩家可以购买这些兼容的PSP电池充电器。



PSP白色皮套

PSP的皮套、皮包种类非常多，但是白色皮套并不多见。也许是为了求新求异，或者是为了配合白色版本的PSP主机，PDair推出了一款白色的PSP皮套产品。产品为纯白色，搭配白色PSP后的使用效果还不错。用来搭配黑色的当然也可以，毕竟黑白搭配的产品相当多。不过，这个白色的皮套也有自身的缺点，那就是不耐脏，购买了这款白色皮套的玩家要勤洗手哦。这款白色皮套还内置了记忆棒插槽和存放UMD光盘的夹层，非常实用。产品零售价32美元，折合人民币约262元左右。



PSP蓝牙适配器

不久前，Ever-e生产了一种PSP蓝牙适配器，能将PSP通过无线网络将高保真数字音频传送到蓝牙立体声耳机，使你在欣赏音乐时不会影响到别人。通过3.5毫米的立体声扩展接口，它还能用于普通的音频播放器。该产品使用2.4G频率，属于蓝牙1.2版本协议，使用距离10米，内置3.7V、200mAh的锂电池，可以使用5小时左右。目前蓝牙立体声适配器产品逐渐增多，不过笔者在国内看到的多数蓝牙耳机还不支持立体声标准，所以这类产品在国内的适用范围有限。如果国内的无线蓝牙立体声耳机产品增多了后，这类立体声蓝牙适配器就能发挥大作用了。产品售价还没有公布，想购买的朋友可能要等上一段时间了。不过有一点可以肯定，就是目前所有的无线蓝牙耳机的音质都不如有线耳机，蓝牙耳机产品实际也只是满足追逐时尚产品的人士。



其他厂商生产的GBM充电器

在国内购买了FC纪念版GBM的玩家，在使用的时候还需要购买额外的产品，那就是220V转110V变压器。因为所有日版游戏机的使用电源的电压要求都是110V，我国的市电电压则是220V。而GBM本身就以小为卖点，小巧的充电器在背上一个电源转换器之后，体积就大起来了。不过目前已经有其他厂商生产的110V～220V的使用范围的GBM充电器了，产品售价为7美元，折合人民币约56元左右。目前这款GBM专用充电器已经在国内市场上销售了，售价在30元左右，这类充电器产品还是在国内购买的价格比较实惠，使用日版GBM的玩家可以考虑购买这类产品。



▲支持110至220V的GBM充电器

iSplitter品牌-3.5立体声一分二转换线

多数的玩家都希望能够与自己的MM一起享受PSP多媒体带来的快乐吧。但是由于目前多数的游戏机产品只提供了一个3.5的耳机接口，那么怎样才能让两人同时欣赏到音乐呢？那就需要一条能够将3.5耳机接口一分为二的转换线。iSplitter就发售了这么一款产品，虽然属于小产品，但是在二人共享乐趣的时候的确不能够缺少它。这款产品的销售价格为 美元，折合人民币约50元左右。这类产品在国内早已销售了，不过这款产品的接口插座都采用镀金的设计，比国内那些手工作坊生产的转换线质量好多了。



舒尔发布游戏版本的耳塞产品

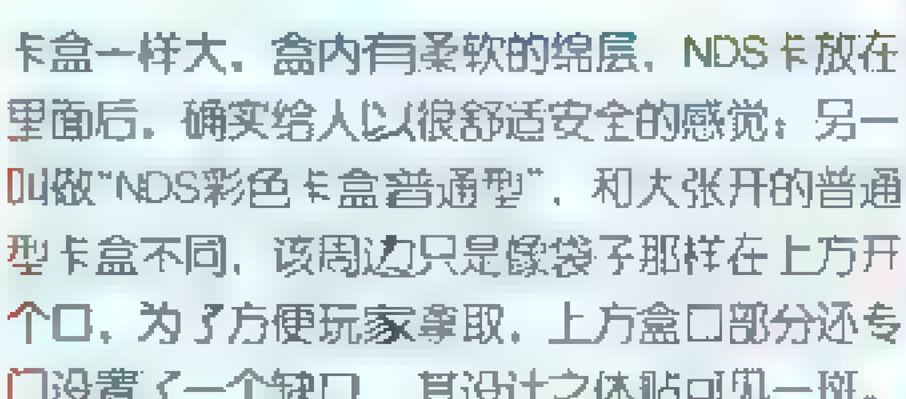
日前，美国知名耳塞生产厂家发布了专门为游戏而设计的耳塞产品。该产品分为E2G、E3G、E4G三个型号。玩高档耳塞产品的朋友肯定知道舒尔的E5C与音特美的ER4S是不分上下的产品，所以这次舒尔推出的G系列产品的音质大家就不用担心了。系列产品全部为黑色，非常适合PSP使用，说不定G系列的设计理念就是来源于PSP。目前E2G、E3G、E4G的零售价格为99美元、180美元和299美元，折合人民币约800元、1455元和2428元。舒尔的耳塞产品采用的是入耳式的设计，而且发声单元与一般耳塞的设计方法都不相同，所以价格昂贵。不过，如果你听过舒尔E5C耳塞的效果，再去听低档耳塞肯定会受不了。想要享受PSP最好的音效效果，那么这些专门为游戏而设计的G系列耳塞就一定要收入你的口袋中，当然口袋的钱也要充足，这不正好到新年了吗？购买一款合适自己的舒尔G系列游戏耳塞，当作新年的礼物犒劳自己吧。

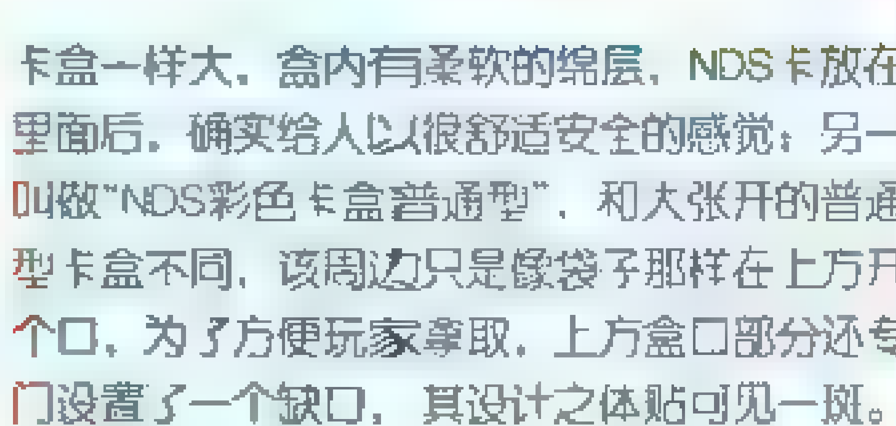

■E4G入耳式耳塞

五颜六色的NDS卡盒

周边厂商的动向似乎永远跟着主机的销量走，不久前，著名的周边厂商HORI又针对NDS推出了两套彩色的NDS卡盒。两套卡盒每套三个，包括红、黄、蓝三种颜色。两套产品设计得各有特色，和小巧的NDS卡搭配得真是漂亮。

一种为"NDS彩色卡盒普通型"，外表和普通卡盒一样大，盒内有柔软的绵层，NDS卡放在里面后，确实给人以很舒适安全的感觉；另一叫做"NDS彩色卡盒普通型"，和大张开的普通型卡盒不同，该周边只是像袋子那样在上方开个口，为了方便玩家拿取，上方盒口部分还专门设置了一个缺口，其设计之体贴可见一斑。







文 江西恐龙 编 马修



越逼近年底，掌机市场的销售量就越憋足了劲往上冲。在国内，掌机的销量绝对超越了家用机，光是PSP一个机种的销售盛况便可以傲视群雄。笔者好几个从未接触过掌机的朋友都嚷嚷着要搞一台掌机来"耍一耍"，看来大家都认识到了掌机的魅力。对于很多在外地学习、工作的朋友来讲，能在回乡的路途中惬意地玩着掌机，那该是多么吸引人啊。

在国内买游戏机，大家都明白一个"过年必涨"的道理，掌机的销售也不例外，这是水货"一统江山"的一个必然经济现象。趁着元旦到春节的这个过渡期，笔者建议大家想买什么游戏机就趁早买，否则越到春节前后，这售价就越容易涨。

最近半个月PSP的售价丝毫不动，看似稳定，实际上却在酝酿着更大的风暴。由于PSP的官方售价一直未有变动，因此目前的售价可以说达到了最低线，再也无法往下大降了，反倒是很有可能会因为春节的到来而有所上涨。目前PSP的售价分别为：后降到1.5的普通版1578元、豪华版1778元；先天1.5普通版1598元，豪华版1798元；白色1.5普通版1678元，豪华版1878元；白色2.01普通版1578元，豪华1778元。

PSP破解游戏一度陷入低谷，最近一个多月都没有可完美运行的ISO。正版UMD游戏则连连到货，《超级机器人大战MX》日版于12月28日火速到货，售价高达380元。相信这个价格和当初《GTA》上市时一样都是炒出来的，过段时间就会小降；《金刚》美版售价为360元；《波斯王子》美版的售价由390元降到了350元；《GTA》美版仍保持350元的售价；《MGA2》、《怪物猎人》、《洛克人X》、《机关》等日版游戏的售价都在310元左右。

在游戏运行方面，很多玩家不舍得放弃众多破解的ISO游戏，因此不愿意升级，也有些玩家为了临时玩《怪物猎人》、《GTA》等游戏而将PSP升级到2.0版，一旦游戏打穿后，可以用降级程序降回到1.5版转而玩众多破解游戏。但现在越来越多的新游戏都要求为2.5版系统了，如刚出的《超级机器人大战MX》，如果你执意要玩这些新游戏，那么只能升级到2.5系统。那样的话就得放弃大约100多个破解游戏。

PSP专用的记忆棒方面，行货降价幅度非常慢，而且甚至有小涨的可能。但是组装货则一降再降，惊喜连连。半个月前还需要花710元才能买到的Sony组装2G记忆棒现在已经可以还价到700了。而如果是在网络上找一些水货商人邮购的话，甚至可以只花680元甚至660元便可入手。而SanDisk牌组装2G记忆棒则要贵个10~20元，据传闻芯片是一样的，只是外壳不同而已。记忆棒最新行情有涨价的可能，大家记得该出手时就出手。

有些朋友可能会觉得奇怪，之前在美国GAMESPOT网站上有过记忆棒速度的评测啊，评测结果是原装Sony的记忆棒速度要远慢于原装SanDisk的记忆棒，那么组装Sony、SanDisk的记忆棒速度如何呢？根据笔者亲身实验的结果来看，两个组装牌子的记忆棒在使用时，感觉都和原装SanDisk记忆棒无异，拷贝、运行数据时绝对不会出现原装Sony记忆棒的那种"拖慢"感，所以在速度这个指标上，大家请放心。

让我们把视点转向老任，烧录卡的繁荣让NDS在国内大行其道，美版NDS继续保持920元的诱人价位。店里包刷FLASHME V5，主机和日版机一样都为"MADE IN CHINA"。而日版机售价则要950~980元，店员表示难得能找到可以用PASSME刷的日版机器。最近听说神游正式宣布行货iDS降价为970元。不过根据笔者在部分游戏店以及商场神游专柜的调查情况来看，大部分店里开价还保持在1200~1280元左右，而部分网络商人则已经卖起了"958元"的低价格，看来降价新闻是真实的，那么相信这些店里的机器会很快降下来。对烧录卡无兴

趣且支持行货的朋友可以在最近一段时间里留意iDS的售价变动情况。

NDS最新游戏不是很多，最近热卖的游戏还是要属《牧场物语 精灵驿站 女生版》、《动物之森》美版、《马里奥和路易RPG2》等，售价都在300元左右；iDS全中文游戏《瓦里奥制造》在广州数家游戏店里都未看到，但听说北京已经到货，价格为380元。

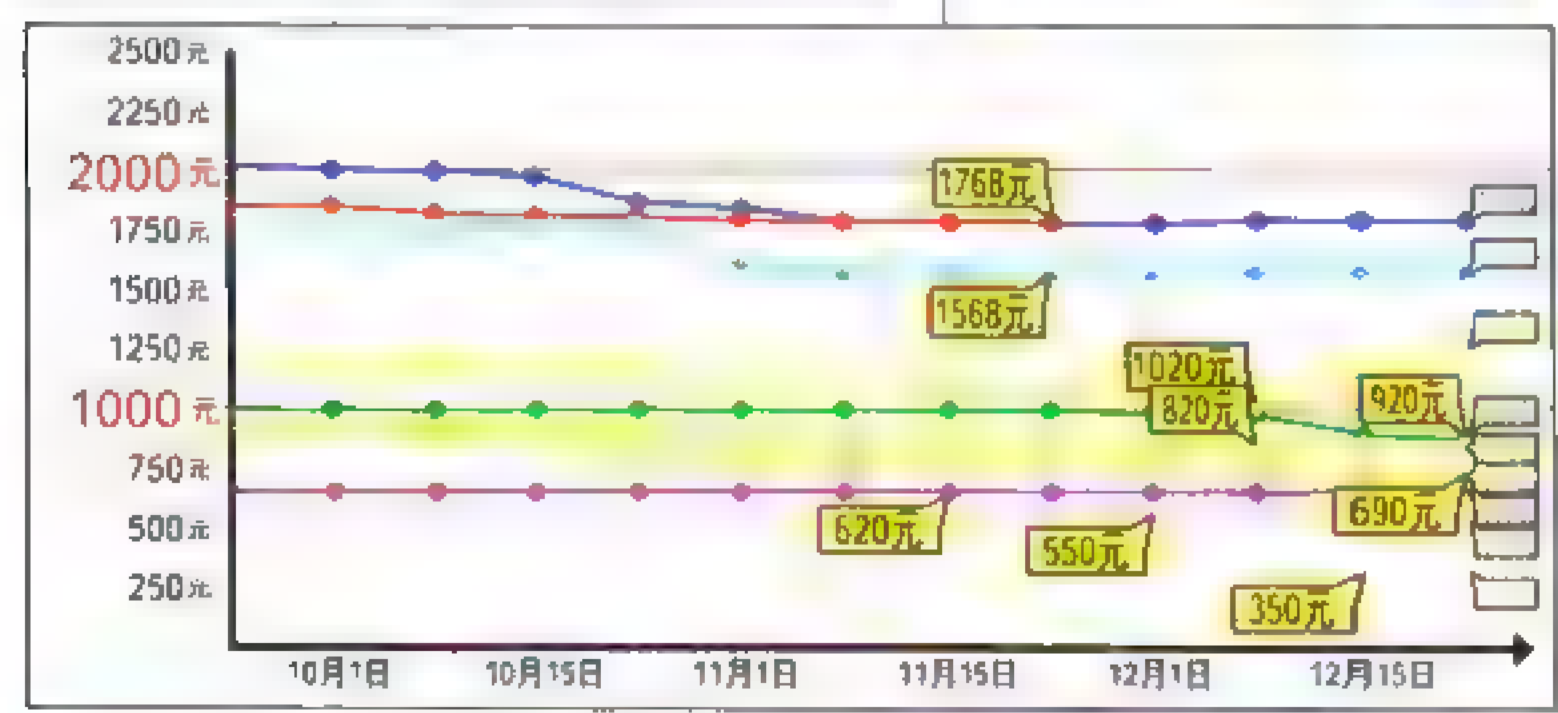
广州水货GBM继续保持690元超低价格，马里奥20周年纪念版GBM也仅需要720元，港版GBM售价750元。神游GBM售价850元。神游专柜的GBA SP卖到了650元，但是如果是在游戏店里买的话，600元就可以入手。刚出的马里奥20周年纪念版GBA SP的售价和普通版GBA SP一样也是600~650元。

大家关心的美国背光液晶GBA SP并未在市面上出现，反倒是神游突然推出背光液晶版小神游SP行货！售价为680元左右。想买这款机器的朋友请去各地的游戏店或者神游专柜查看最新动态。不过遗憾的是笔者在神游官网上并未查询到背光SP的相关介绍。

由于NDS出现了《迷失蔚蓝》和《恶魔城》两款完全汉化的游戏，烧录卡方面日渐火爆。现今的情景和当初GBA非常相似——烧录技术的不断成熟再加上越来越多的中文汉化大作使GBA在当时的国内如日中天，相信NDS也将延续这个奇迹。SC的SD版/CF版售价为220元/250元，GBALink ZIP II 512M售价为666元，G6的1G、2G、4G三种规格售价依旧为1050元、1200元、1400元，M3的CF版SD版分别为450元/480元。



▲官网上有关SP的介绍，仍未出现与"背光"有关的信息。





本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	PSP（霸王包）	PSP（豪华版）	PSP（普通版）	iDS	NDS	iGBM	GBM	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	—	1778	1578	970	920	850	690	680（背光型） 600	550（翻新）
广东深圳	久圣电玩	2200	1850	1530		990		730	—	580
广西南宁	鸿立电玩	2205	1925（日） 1825（港）	1630		997	—	740	—	630
山西太原	逸豪电玩	2330	1880	1680	1480	1150	870	870	630	630
浙江杭州	玩之茵电玩专卖店	2280	1880	1680	1200	1050	880	780	680（背光型）	—
天津	MARS电玩店	2160	1830	1600	1250	990	840	—	660（背光型）	—



文/小超 编/马修

2005掌机软件颁奖盛典

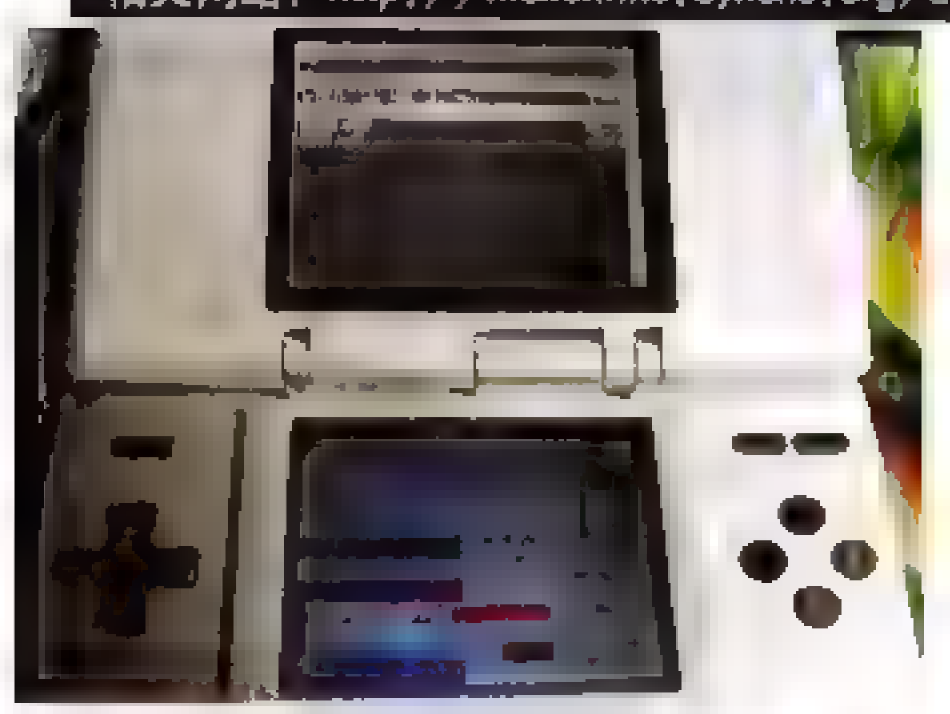
欢迎大家莅临2005掌机软件颁奖盛典。本次盛典由PGKING TV进行现场报道，大家亦可以通过Levelup.cn网站网上观看直播，并通过BBS和我们现场互动。小超非常高兴能主持这场颁奖典礼，感谢《掌机王》给我这次机会。下面颁奖典礼正式开始。

最佳掌机软件

2005年，是PSP、NDS、GBA三大掌机叱咤风云的一年，同时也涌现出无数的优秀软件。那么谁是2005最佳掌机软件呢？经过评委会委员们的认真评议，决定将桂冠授予NDS平台上的MoonShell。

MoonShell

平台：NDS 作者：Infantile Paralyser
相关网站：http://mdxonline.dyndns.org/archives/nds/



▲MoonShell的功能非常强大

这款由日本朋友设计的软件从一开始就吸引了大家的目光。它有着异常强大的功能，可以让你的NDS摇身一变成为多媒体工具。使用MoonShell，你可以浏览图片，可以阅读电子书，还能听音乐和看电影。目前程序的最新版本是2005年11月31日发布的V0.6.1版，已经非常完美。

MoonShell支持众多文件格式，包括TXT文本文件，JPEG、PNG、BMP、GIF图片文件，MP3、OGG、NSF音乐文件以及DMV视频文件。特别值得一提的是其播放MP3的效果非常棒，和狂天堂的播放君有得一拼。另外，MoonShell支持DMV视频格式的播放，清晰度非常高，不亚于电影卡系列产品，只是转换容量过大。

MoonShell在细节方面也做得很好。操作非常简单，用户只要将媒体文件拷贝到指定目录，再运行批处理文件即可生成NDS ROM。对于GBA电影卡、SC CF和SC SD，MoonShell能直接读取存储于CF卡或者SD卡中的媒体文件，无需转换。在电子书阅读和图片浏览的时候支持触摸屏操作，在主界面还有温度和时间显示，这一切都让人感受到了开发者的用户至上的理念。

2005最佳掌机软件提名

除了MoonShell外，还有其他两款掌机软件在2005年也有非常优秀的表现。它们分别是PSP Movie Creator和RedBoy。

PSP Movie Creator

平台：PSP 作者：PQDVD.com
相关网站：http://www.pqdvd.com/psp

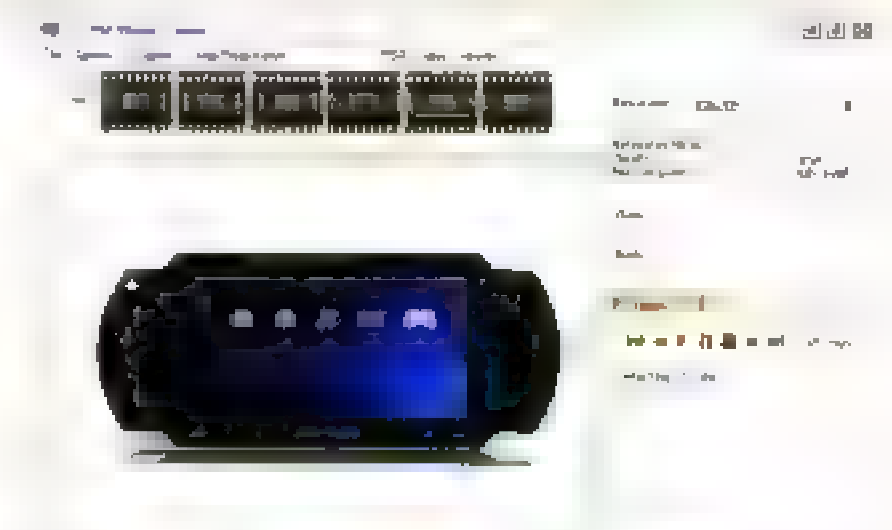
当PSP还不能运行破解游戏的时候，更多囊中羞涩的玩家将PSP当作MP4播放器。大屏幕看电影的确很爽，比起市面上专业的MP4也毫不逊色。而将电影转换为PSP专用MP4文件的最佳软件就非PSP Movie Creator莫属了。

PSP Movie Creator的开发者PQDVD.com曾经在PDA、iPOD上面开发过视频转换软件，积累了丰富经验。因此，PSP Movie Creator从一开始就有着强悍的性能。

PSP Movie Creator支持AVI、RMVB、VOB等格式媒体文件的直接转换。用户可以对输出码率、声音大小、亮度等各种细节进行调

节。另外一个最重要的功能是PSP Movie Creator支持自动裁边，内置了六种剪裁方式，让电影更适合PSP的宽屏幕播放。PSP Movie Creator的转换速度也非常快，在赛扬2.4GHz、512MB内存的电脑上，用半个小时就可以转换完毕一个小时长度的电影。也许有人说PSP Movie Creator功能上不如转换君，但PSP Movie Creator有着可视化的操作界面，易用性非常高。

PSP Movie Creator并不是一款免费软件，用户需要支付43.95美元注册。不过后来有人推出了破解补丁，无需注册也可以正常使用。另外，PQDVD.com还推出了功能简化的免费程序PSP Movie Express供大家下载。



▲转MP4 我用PSP Movie Creator。

RedBoy

平台：GBA 作者：BPNS
相关网站：http://www.windowsoon.net/blog/user1/285/index.shtml

RedBoy是GBA上集大成的软件。作者BPNS是国内某大学的计算机专业学生。原本作者只想编写一个可以在GBA上运行的Basic语言解释器。后来功能几经扩展，到2005年7月份发布的V3.0版时，RedBoy已经成为GBA上功能最多的软件，拥有电子书阅读、图片浏览、字典查询、计算器等多种功能。



▲RedBoy的各项功能都可圈可点。

用户可以自行编写Basic程序通过RedBoy在GBA上运行。RedBoy内置的RBasic支持大部分的Basic语句，包括数学函数。而相关语句和普通Basic语言是相通的，只要是熟悉Basic的人都可以做出程序，从另一个层面降低了GBA程序开发门槛。RedBoy的其他功能也不含糊。电子书阅读支持书签自动保存和自动滚屏，并能改变字体颜色，不亚于Readboy等专业电子书软件。对于学生们来说，电子词典是其中非常实用的功能，能够查询英文单词的含义，用户还能拓展词库。

遗憾的是RedBoy自从7月份以来，已经有整整半年没有更新，作者BPNS也销声匿迹了。让我们期待2006年RedBoy能够重出江湖，再创辉煌。

飞跃进步奖

接下来是飞跃进步奖，那么谁又将是2005年度，进步最快的掌机软件呢？它就是NDS上的SFC模拟器——SnesDS。

SnesDS

平台：NDS 作者：Loopy
相关网站：http://www.cs.utah.edu/~tew/snesDS

使用过GBA上SFC模拟器SNESAdvance的朋友应该知道Loopy的大名。SNESAdvance是他和Flubba通力完成的。但由于GBA机能的限制，SNESAdvance的模拟效果一直不尽如人意，非但没有声音，运行速度也非常缓慢。在2005年初的时候，Loopy果断地将开发平台从GBA转移到NDS上，于是NDS用SFC模拟器SnesDS就诞生了。



▲SnesDS模拟运行SFC的速度和声音都不错。

SnesDS的最初版本是在6月份发布的，借

鉴了SNESAdvance的源代码。初代程序在NDS上的模拟效果并不理想，很多游戏都无法正常运行，不是贴图错误就是声音撕裂。比较完美的只有《超级玛丽奥世界》。而到了八月份，SnesDS的性能开始有质的转变，部分游戏能够正常运行。Loopy也非常勤奋，不断地改进代码，现在SnesDS已经能够全速运行多数SFC游戏，而且声音也正常，比如《快打旋风3》、《魂斗罗 精神》、《圆桌武士》、《R-TYPE》等等。不足的是有些游戏还有部分贴图错误。

SFC上有大量经典游戏，这是玩家们热衷于SFC模拟器的原因。在下面的日子里，SnesDS所要做的只是提高游戏的兼容性，期待完美版本的到来。

最具价值奖

作为PSP上最好的商业游戏运行程序，UMD Emulator带给我们的不仅仅是欢乐。目前UMD Emulator能够运行的PSP商业ISO有100多个。2005最具价值的掌机软件桂冠非UMD Emulator莫属。

UMD Emulator

平台：PSP 作者：Humma Kavule
相关网站：http://www.xavboxpsp.com/fr/umd-emulator-0.8c.php3

整个PSP商业游戏的破解大致经历了三个阶段。第一个阶段是修改游戏的引导文件，不同游戏对应不同的引导文件；第二个阶段则是以WAB Launcher和Hook Boot为代表的阶段，用同一个程序可以引导多个游戏，UMD Emulator是第三阶段的产物。使用UMD Emulator后，玩家只需要将游戏ISO文件拷贝到PSP记忆棒中就可以直接运行。不需要像以前要将ISO文件解压，还要选择不同的引导方式那么麻烦。



▲UMD Emulator能运行大部分商业游戏。

UMD Emulator的原名叫FastLoader，后来作者Humma Kavula觉得程序实质是一个UMD光驱模拟器，所以从V0.8版后改成现在的名字。使用UMD Emulator，能够在PSP上正常运行大部分商业ISO。另外UMD Emulator还支持频率调节，使用333MHz的频率运行游戏，能够获得更快的速度。UMD Emulator能实现在游戏中待机，但却不支持免UMD引导。用户的PSP中必须有一张UMD游戏盘才能运行ISO。不过用户可以和DEVHook结合使用实现免引导。

因为种种原因，Humma Kavula已经停止继续开发。2006年，谁会接过UMD Emulator的接力棒呢？

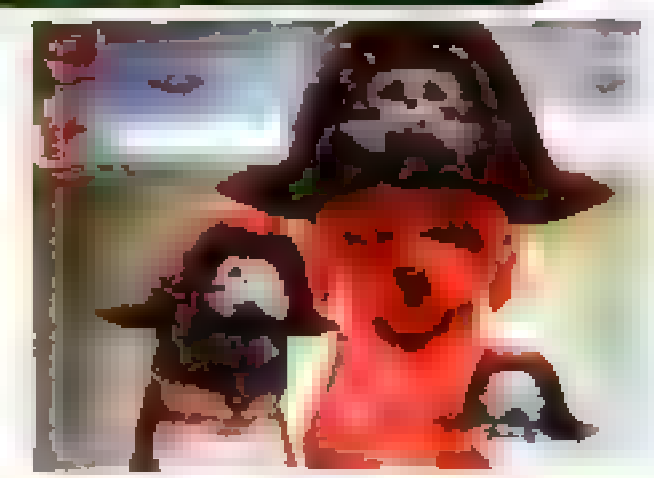
最具创意奖

创意是什么？创意有时不仅仅是一个好的idea那么简单，更重要的是可以给用户带来全新的体验。而Nintendogs Trainer恰恰是这么一款软件。

Nintendogs Trainer

平台：NDS 作者：DsPet
相关网站：http://www.aibohack.com/nds

2005年NDS上最受关注的游戏当属《任天狗》。这款游戏不仅仅在日本热卖，在美国和欧洲也掀起了一阵阵狂潮，同时也让任天堂赚翻了。Nintendogs Trainer则是一款可以改变游戏中狗狗形象的软件。用户首先将正版卡带的存档文件备份到电脑，然后通过Nintendogs Trainer



▲戴着海盗帽的狗狗很有意思吧？

修改存档，再将存档文件导回卡带，即可养出千奇百怪的狗狗。

修改后的狗狗有的戴着海盗帽，有的戴着花朵围巾，甚至还有长着鹿角的。看看这些形像奇特的狗狗，让人忍俊不禁，同时也为作者的创意喝彩！

最具潜力奖

2005已经过去，那么谁将是2006掌机软件业的黑马呢？这里我们看好电脑上的NDS模拟器iDeaS。



iDeaS

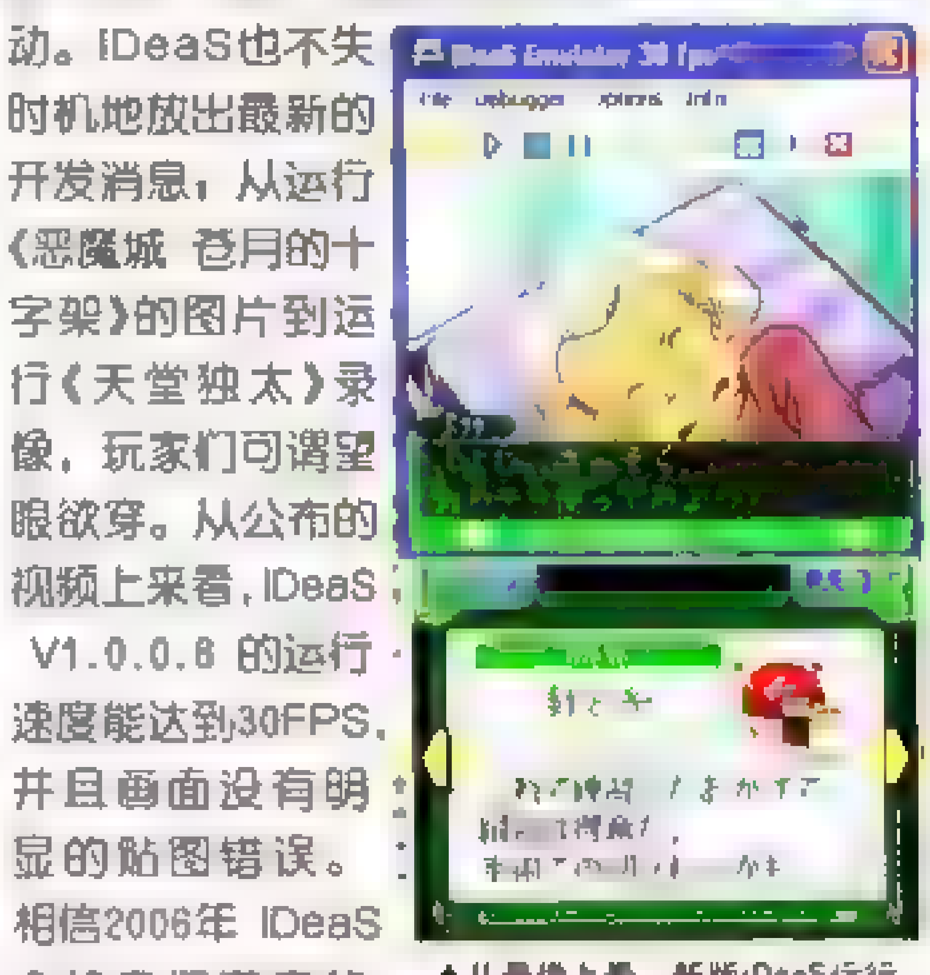
平台：NDS 作者：Lino

相关网站：http://www.ideasemu.altervista.org

经过一年的发展，电脑上的NDS模拟器已经成百花齐放的态势。最初只有DSEmu、Dualis、iDeaS三款软件，后来又有Ensata、DeSmuME加入进来，形成数雄鼎立的局面。与GBA时代不同，当时GBA发售没多久，VBA等软件就能模拟运行GBA ROM。也许是NDS的双CPU构造过于复杂拖慢了软件作者们的脚步，时至今日在电脑上玩NDS游戏仍旧是个梦。

iDeaS和Ensata无疑是玩家们梦的延续，两者均能运行极少量的商业游戏ROM，尽管运行效果可以用恶劣来形容。Ensata据传是任天堂官方的模拟软件，自从放出第一个版本后就再无动静，剩下的只有iDeaS在不断前进，而这也是为什么本奖项颁发给iDeaS的原因。

2005年6月18日，iDeaS推出能够运行商业ROM的V1.0.0.5。所谓的"运行"仅是几个游戏能够显示画面而已，但还是在软件界掀起了轩然大波。此后，无数粉丝的心和iDeaS一起跳动。iDeaS也不失时机地放出最新的开发消息，从运行《恶魔城 苍月的十字架》的图片到运行《天堂独太》录像，玩家们可谓望眼欲穿。从公布的视频上来看，iDeaS V1.0.0.6 的运行速度能达到30FPS，并且画面没有明显的贴图错误。相信2006年 iDeaS会给我们满意的答复。



▲从录像上看，新版iDeaS运行《天堂独太》的效果不错。

最佳国产软件

随着PSP和NDS新掌机的发售，受硬件普及程度和开发环境的影响，今年国人开发的掌机软件并不多。但我们还是从中发现了一颗美丽的珍珠，它就是——CN Reader。

CN Reader

平台：PSP 作者：月光下的床

相关网站：http://www.pspchina.net

CN Reader软件的程序设计是月光下的床，UI设计是飞翔的壳。使用CN Reader可以实现在PSP上阅读电子书的功能。CN Reader支持汉字、日文、韩文、英文四种文字的显示，支持TXT文件的直接阅读，用户只要将TXT文本拷贝到记忆棒中即可，无需转换。CN Reader更支持容量多达8MB的TXT文件，并且每个文件能记录50个书签。



▲CN Reader用户可定义项目非常多。

CN Reader还充分运用了PSP的媒体播放功能，在浏览图书的同时，还能欣赏音乐。实际使用中，这个功能非常稳定，带给用户的感

觉也不错。一边看书一边听音乐是非常惬意的事情呢。用户自定义的项目比较多，在系统设置中除了可以更改字体外，还可以更换背景图片和皮肤甚至改变阅读方向。除了强大的功能外，CN Reader还有着非常漂亮的界面，可以说是目前最靓的掌机软件之一。

最佳掌机同人游戏

2005年，大部分掌机同人游戏作者都将精力转向了新掌机平台。不过受到开发环境的制约，无论NDS还是PSP上，都没有出现完成度非常高的游戏。所以我们评选的2005最佳掌机同人游戏仍出自GBA平台。

东鸠委员长

平台：GBA 作者：帽子屋
相关网站：http://www.inside-cap.com/th2/index.htm

2005年度最佳掌机同人游戏当属GBA上的《东鸠委员长》。游戏的英文名为《To Heart 2》，是一款恋爱AVG类型游戏。游戏中的MM都非常可爱，另外还有30首好听的歌曲。

日本帽子屋可以说是GBA上最优秀的同人游戏开发组织。其开发的《轮回月姬》、《君が望む ADVANCE》等游戏早在2003年就为广大玩家所熟知并广为传播。帽子屋的历史甚至可以追溯到GBC时代。《东鸠委员长》则是帽子屋2005年的倾力之作，这款游戏无论从美工还是从程序设计上都非常优秀，可以和商业游戏相媲美。


■《东鸠委员长》的素质能和商业游戏媲美。

最值得尊敬掌机软件作者

掌机软件业最辛苦、最值得尊敬的人是谁？自然是软件的开发者们。他们不辞劳苦、不计报酬，带给广大玩家一个又一个优秀的掌机软件。而在众多的掌机软件作者中，有一个人尤其出色，他就是Flubba。

Flubba

相关网站：http://hem.passagen.se/flubba/gba.html


▲SMSAdvance是Flubba在2005年的又一力作。

Flubba是掌机软件界开发成品软件最多的人士，擅长开发GBA用模拟器。自2003年以来，Flubba的主要作品有GBA上的FC模拟器PocketNES、SFC模拟器SNESAdvance、GB模拟器Goomba以及PCE模拟器PCEAdvance。特别是PocketNES，有着良好的运行速度和完美的模拟效果，能运行大部分FC游戏，让我们在GBA上能随时随地重温昔日的经典。

2005年中，Flubba并没有停滞下来，反而继续前行。除了继续完善PocketNES、SNESAdvance，推出更新版本外，还开发了新的模拟程序。SMSAdvance是Flubba在2005年的又一力作。可以在GBA上模拟运行世嘉手掌机GG和SMS、SG1000等家用机的游戏。虽然以前GBA上也有类似程序，但SMSAdvance在模拟成熟度上更胜一筹。另外，Flubba还将部分精力投入到街机游戏模拟的研究上去，推出了数款GBA用街机模拟器，能够在GBA上模拟运行《BlackTiger》、《绿色兵团》、《热血硬派》等经典街机游戏。这些街机模拟器以单个游戏模拟程序的形式推出，一个模拟器只能运行一个游戏，不过我们还是从中看到了GBA尚待挖掘的巨大潜力。相信Flubba在2006年将会带给我们更多的惊喜。

回首2005，展望2006，我们会发现未来一片光明。随着开发环境的不断完善，相信会有更多更好的掌机软件出现在我们面前。2005掌机软件颁奖盛典到此结束，感谢大家的光临，谢谢，让我们明年再会！

文 Binbin30 编 铭风



热点新闻追踪

[illegible]节过去，想[illegible]在这个时[illegible]都买PSP[illegible]自己[illegible]礼物的[illegible]不在少数吧，这段时间内PSP上面的破解[illegible]件[illegible]越来越多了，更[illegible]好用的[illegible]软件也相继发布[illegible]跟随笔者进入本期的PSP热点新闻追踪。

一、PSP周边情况

由于圣诞节在周末的时间关系，所以本地市场在圣诞节前后的销售情况都非常优秀。许多玩家都是趁着圣诞节这个时候购买PSP，算做是自己的圣诞节礼物。虽然"圣诞节"这个舶来品对于国内的多数人来说并不是什么重要的节日，但是对于年轻人来说，还是乐于接受的。本期周边市场比较平稳，近期也没有出现特别新奇的周边产品。在PSP主机方面，价格也是维持在原有的水平上面。香港豪华版PSP的价格在1835元左右，2.0日本普通版本PSP价格在1630元左右，2.0日本豪华白色PSP版价格在1925元左右，日本版2.5霸王包豪华版白色PSP价格在2204元左右，日版2.5霸王包豪华版黑色PSP价格在2194元左右。最近由于正好处与冬季，PSP的电池使用时间与夏季有了明显的下降，特别是在北方城市的玩家，应该已经发现到了这个现象。在这里笔者对各位PSP的玩家一个简要的说明：PSP的电池和LCD屏幕在冬季温度特别低的时候就会产生使用时间缩短，LCD屏幕延迟现象增大的情况，这些现象都属于正常。大家只需要到室内温度高的地方，上述现象就会消失了。所以冬季的时候，最好在室内运行PSP，在室外温度低的地方就尽量不要运行PSP了。

二、PSP破解情况

1.PSPdualBoot有进展

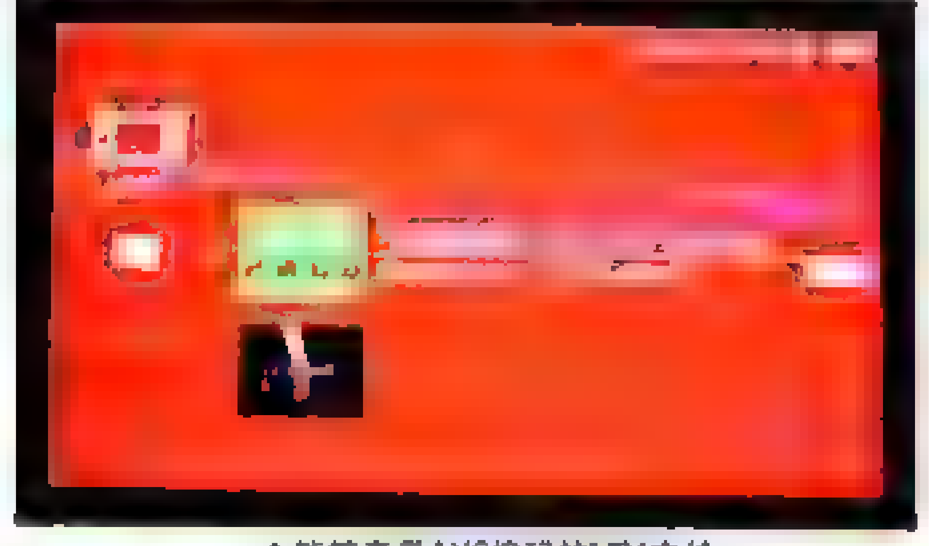


国外破解小组Teamemergencyexit，最近发布了他们正在开发的软件PSPdualBoot最新进展情况。PSPdualBoot程序可以让PSP同时使用两个版本的固件。它的工作方式非常简单：如果WIFI无线网络开关关掉了，PSP会启动进入原始Sony操作系统。但是如果开启了WIFI无线网络开关，它就会自动从你的记忆棒上启动一个可执行Eboot程序，比如PSP-OSS或者Psix。然后你就可以在不需要对PSP做任何硬件改动的情况下运行自制程序了。这个程序如果能够正常的开发出来，那么该软件应该

是从正面破解了PSP更高版本的限制。不过该方法并不是一劳永逸的方法，随着SCE发布更新的PSP系统软件，那么这个软件也必须继续开发。也就是说永远就是这么你来我往地破解下去。对于目前业余开发小组来说，开发的艰辛不言而喻。目前互联网上已经出现了该程序的测试版本，但是是否能用还是未知数，建议各位玩家不要贸然运行测试中的程序。目前笔者坚信只有使用PSP系统模拟载入运行的方式才是最优秀的破解PSP方式。

2.PSP MPH系统模拟程序

MPH最近发布了最新的PSP MPH系统模拟程序v1 3.7u4版本。该版本的改进功能如下：1.L+SELECT 读取真实/硬件原始UMD游戏(旧方法)。2.R + SELECT 读取真实/硬件原始UMD游戏（新方法但不稳定）。3.读取UMD游戏的新方法。4 取消L + R + SELECT启动功能。5 互联网浏览器在输入网址时会更



▲能够查看AVC编码的MP4文件。

稳定。 6. 减少了启动文件eboot 4KB的容量，还有其他的小修改。笔者将这个版本的模拟程序进行了测试，发现这个版本的观看AVC文件的功能比较稳定，很少有死机现象。(用2.0系统文件测试)

笔者使用《星战前传3》这个AVC编码的MP4视频文件进行了测试，发现运行都很正常，在播放的时候其他各项功能都能够正常使用。看来该版本的稳定性有了一定的提高。在退出系统模拟状态的方式上有了改变，退出系统模拟状态需要按L+R+START键。

虽然该版本系统模拟程序也可以模拟2 5系统来观看AVC编码的MP4视频文件，但是2 5系统的模拟程度并不完美，虽然能够观看AVC编码的视频文件，但是播放模式内的所有功能都不能够正常使用，只要使用了其功能，就会发生死机的现象。所以如果你仅仅想能够看AVC编码视频文件，那么推荐使用2.0的系统文件来模拟。由于MPH系统模拟软件在提取2.0或者2 5系统程序的文件对于普通玩家来讲有相当大的难度，所以笔者建议不是十分了解的情况下不要自己提取文件。目前网上已经提供了提取完成的系统文件，建议 般玩家直接下载已经提取完成的系统文件，千万不要在自己的PSP上面提取系统文件，以避免自己的PSP成为"砖头"机器了。关于该软件详细的系统文件提取方法，笔者将在《PSP专辑》中详细说明。

三、模拟器情况

1.Eswan 声音测试版发布



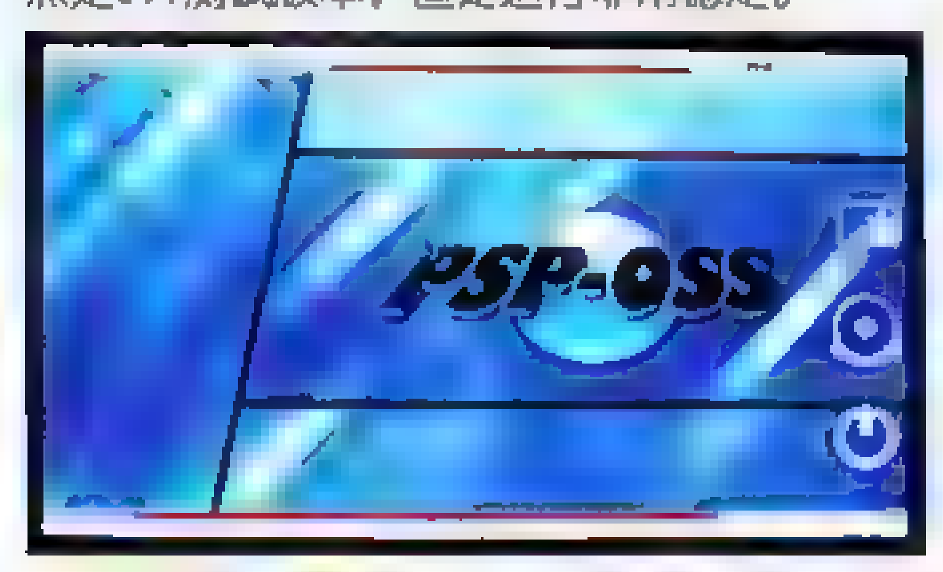
日本的软件开发者最近发布了最新的Eswan的0.09声音测试版本。不过开发者表示，目前的声音部分还是有些问题，模拟游戏的时候，音乐有时候听起来会十分奇怪。希望开发者能够尽快解决这个难题，然后开发出完美的神奇天鹅模拟器。喜欢神奇天鹅相关游戏的朋友们可以测试这个模拟器的实际效果如何。

四、自制软件情况

1.外壳程序PSP-OSS

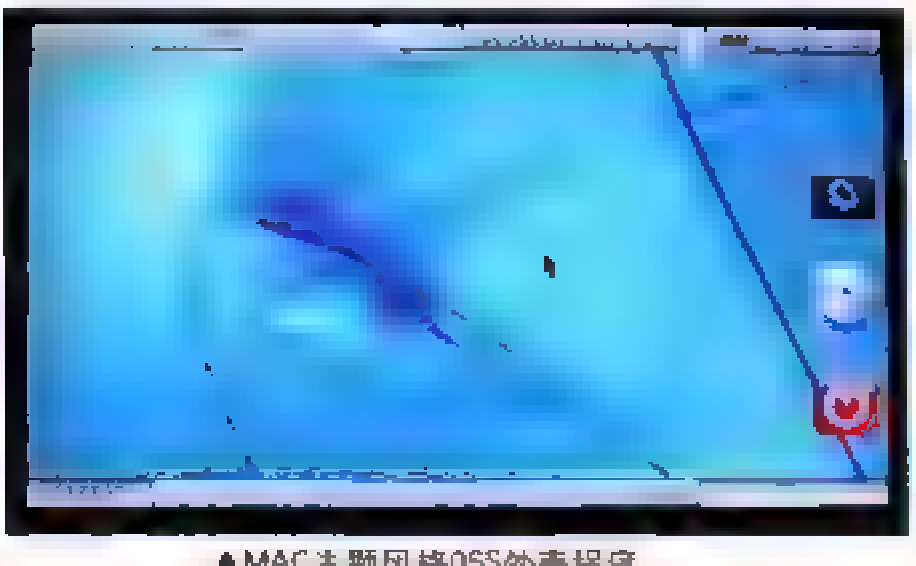
国外的PSP-OSS Team开发组最近公布了万众瞩目的PSP外壳程序PSP-OSS的0.18版本。该版本的主要功能如下：音频方面内置音频播放器，支持MP3和OGG音频文件。图片浏览功能内置图像阅读器，对PNG和JPG格式图片的分辨率支持最高达到了512x512。可执行文件EBOOT支持通过"Start Menu"(1.5 版固件)从你的记忆棒中的运行任何EBOOT的可执行文件。文件浏览器功能支持方便的通过内置的文件浏览器访问你记忆棒中的文件，可以打开、剪切、粘贴、删除和重命名文件。易于

使用的图形外壳用户界面，支持从桌面重启和关闭PSP-OSS，从桌面运行任何UMD(包括要求2.xx版本系统的UMD)，在设置面板中编辑你的主题和背景，开启/关闭USB模式，访问时间和日期信息。从上面能够运行的功能来看，就能够知道这是一款真正意义上的外壳程序，而不是简简单单披在PSP XBM系统下的"马甲"外壳程序。这款外壳程序，安装比较简单，只需要把文件压缩包解压缩后，复制到记忆棒的根目录下就完成安装。该OSS外壳程序在1.5系统的PSP上面才能正常运行。笔者也对该外壳程序进行了测试，发现这款外壳程序虽然是0.1测试版本，但是运行非常稳定。



OSS外壳程序的操作方式就是使用PSP的小遥杆就能够对OSS系统中的鼠标指针进行操作，选定程序的时候按×键就能够执行该命令了。笔者在该外壳程序内运行了音频播放程序，只要在开始菜单内选择了MUSIC目录就能够查看记忆棒中MUSIC目录的MP3音乐文件，能够正常的播放音乐文件。由于该软件属于国外开发，所以对双字节的中文歌名支持不好，只能显示乱码符号。不过瑕不掩瑜，除了不能够正常支持中文歌名显示之外，OSS外壳程序的音频播放功能还是非常完美。

然后笔者对OSS外壳程序的主题界面进行了替换，在OSS程序中默认情况下就提供了相当多的主题和墙纸。大家可以根据自己喜欢的主题和墙纸进行更改，如果觉得默认提供的主题不怎么漂亮，你还可以DIY属于自己的专用主题。在进行替换主题和墙纸功能的时候，OSS程序相当稳定，切换主题之后，黑屏片刻就切换好了主题。


▲MAC主题风格OSS外壳程序。

OSS外壳程序提供在程序内运行UMD游戏和自制软件的可执行文件的功能。笔者也对该功能进行了测试，在OSS程序内直接运行UMD游戏光盘，然后在游戏中按HOME键返回，这个时候就直接返回到了OSS外壳程序的主界面上面。然后对大家常用的看图软件JVIEW进行测试，发现也能够正常的返回到了OSS程序的主界面。随后在对国内软件CNReader2.0电子书软件进行测试，此时OSS发生了不能够返回OSS主界面的现象，然后提示出现错误代码。笔者对其他的程序进行了测试，也都能够正常的返回OSS主界面。虽然目前直接返回OSS外壳程序的功能还不完善，但是这毕竟是第一测试版本，所以出现不能够正常返回的问题也情有可原。

OSS程序可以提供对记忆棒文件的浏览和操作功能，实际上也就是集成了FileAssistant++文件管理器的功能。目前OSS程序的功能的确非常的强大，它虽然属于一个开源的外壳程序，但是实际上已经成为了PSP的一个强大的系统程序。笔者对开发组所开发的这款外壳程序感到钦佩，也希望下一个版本能够更完善，支持更多的功能。经常在PSP上面运行自制软件的朋友请一定要安装这款OSS外壳程序在你的PSP内哦，因为使用起来的确很方便实用。

2.雷神之槌2发布进展

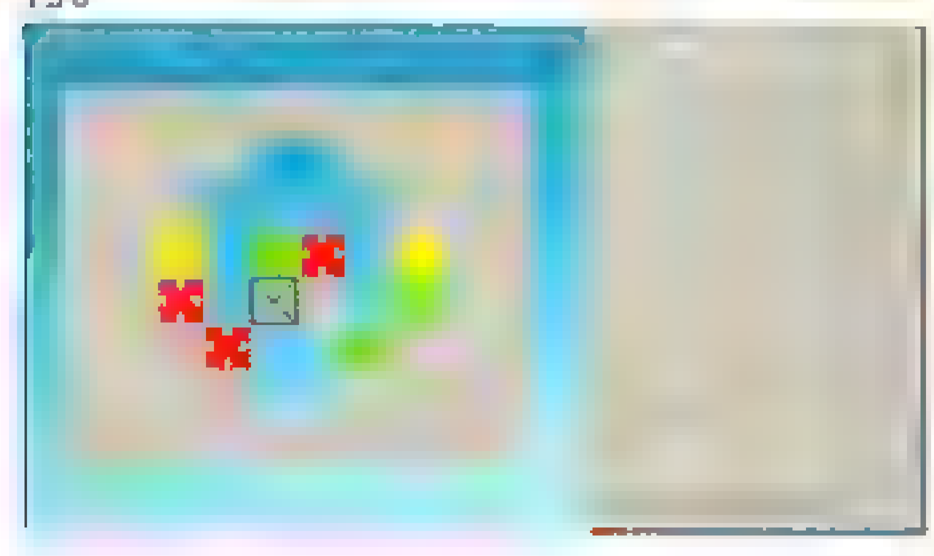
国外Team Emergency Exit小组的McZonk成员，透露了最新的PSP自制游戏《雷神之槌2》的进展。目前开发小组表示：也许让PSP在333 mhz时钟频率上运行会好一点。所以我在菜单里增加了 222 或者 333 mhz选项你可以从控制台从111mhz开始以1mhz为步进增加。当然开发小组更希望《雷神之槌2》能在222 mhz流畅运行，目前已经可以了。想在PSP上



面体验《雷神之槌2》操作感的玩家可以关注这款自制游戏。

3.PSP游戏 Vexe

PSPLua小组成员Cancan发布了他的PSP Lua游戏Vexed v0.9。此游戏是一个把相同的方块移到一起后消掉的解谜游戏。方块可以向左或者向右移动，当方块下方没有别的方块时，该方块将会掉下。你消掉所有方块后，当前关卡完成，你将会进入下一关。你只有在完成当前关卡后才能进入下一关。该游戏的操作方式如下：在所有窗口的状态下，按Start键就是退出程序并存储当前关卡，关卡包和主题。在游戏状态下，D-Pad控制移动光标或选中的方块。叉按键选定或者取消选定一个方块。圆圈键取消方块的上次移动操作(请注意取消操作后将没有方块处于选中状态)方块键重玩当前关卡。三角键显示当前关卡包的所有关卡，完成关卡的最高得分显示在相应的关卡名左边。R键显示所有关卡包，L键显示所有主题。对这款解谜游戏有兴趣的玩家可以测试看看，这款游戏也是适用LUA脚本语言所以在运行程序之前，请先安装LUA解释程序，才能运行。



4.PSP版连连看发布

一位匿名的国内开发者发布了"连连看"的PSP版本。连连看这个游戏是国内办公室女性消磨时间的首选游戏。规则很简单，挑选两个相同图案。在时间以内完成整个桌面的图案。这不是游戏的原始版本，修正了光标的识别方式，这样能够更好的确认。PSP的操作方式如下：数字遥杆可以移动光标，圆圈按键选择功能(选择无效或空白区域取消选择)叉按键提示功能。比较郁闷的情况是这款游戏没有提供退出功能(汗)，不想玩的时候只能强制关闭PSP就能够退出游戏了。估计这款游戏在女性PSP玩家应该是必备游戏了。



5.自制游戏接龙

国外朋友Synopsis76 更新了他的自制接龙游戏，用 python编程语言编写，最新版本为1.02。这是一款制作精良的经典游戏，而且只要安装了Eboot Loader v0.8.5引导程序就可以在2.0系统的PSP上运行。该版本更新如下：加入了撤销上一步或者重置下一步的操作，加入了游戏保存功能，修正了一个列成行的BUG问题。



这期的PSP热点新闻追踪到这里就结束了，本文各位玩家在看到的时候已经是2006年了。在这里笔者祝愿所有的玩家在新的一年里心想事成，合家欢乐，身体健康。





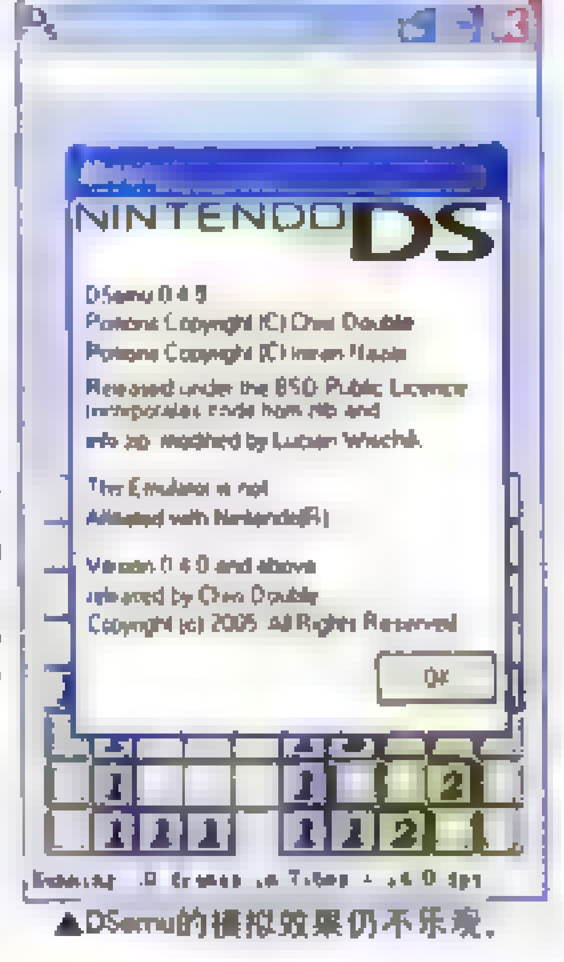
文 小超　编 马修

又是新的一年，时间过得可真快啊，小超祝大家新年愉快，万事如意，还有期末考试考出好成绩，呵呵。一般圣诞节期间，很多软件作者都会推出新版软件，作为给玩家的圣诞礼物，不过今年是个例外，圣诞节前后掌机软件界平静如水，让我们一起呐喊，来点刺激的吧！

NDS软件新闻

DSemu新版公开

老牌NDS模拟器在12月21日发布最新的V0.4.9版。新版修正了Thumb模拟可能出现黑屏的错误、触摸屏在devkitpro release 17模式工作的BUG以及DMA和SWI的驱动错误。下载地址：http://www.double.co.nz/nintendo_ds/dsemu-0.4.9.zip。



▲DSemu的模拟效果仍不乐观。

ScummVM DS新版发布

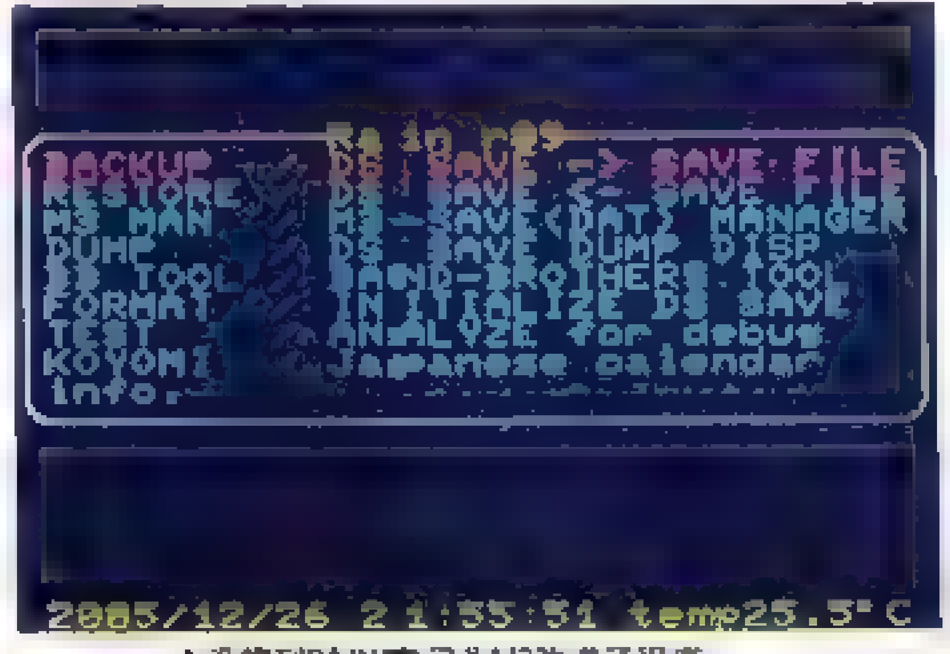
NDS上的电脑游戏模拟软件ScummVM DS在沉寂了三个月后，终于发布了V0.5版。新版变化比较大，支持使用IMA-ADPCM压缩的WAV格式的CD音轨，使用M3 CF和SC CF烧录卡时能直接读取CF卡中的文件，按住L并同时按住A或B可以对画面进行缩放，此外还加入了音量控制、左手模式以及帮助菜单等多种功能。软件下载地址：http://scummvm.drunkencoders.com/scummvmds0-5.zip；源码下载地址：http://scummvm.drunkencoders.com/scummvmds0-5src.zip。



▲ScummVM DS能让你重温经典电脑游戏。

RAIN新版推出

NDS上的存档备份软件RAIN在12月26日推出新版r09。新版增加了名为"M3 MAN"的选项，可以对M3烧录卡专用的DAT存档和NDS正版卡的存档进行格式互换。下载地址是http://www.pat.hi-ho.ne.jp/sata68/nds/rain09.lzh。



▲没想到RAIN专门为M3改进了程序。

Animal Crossing Map Editor发布

看着NDS《动物之森》热卖，一些喜欢搞怪

的软件作者又打上了它的主意。Animal Crossing Map Editor这款软件能够修改游戏的存档，改变游戏中的数据，创造出与众不同的地图来。不喜欢墨守成规的朋友赶快来设计属于你自己的地图吧。下载地址：http://www.aibohack.com/nds/ac_mapedit.htm。



GBA软件新闻

VBA新INI文件发布

使用VBA玩GBA游戏的玩家都知道，很多FC MINI游戏是不能被正常模拟的。为此，一名叫pandylib的玩友发布了修改过的VBA INI文件，支持Flash 64K的游戏，能够正常模拟《FC MINI 银河战士》、《FC MINI 塞尔达传说2》等诸多FC MINI游戏。下载地址：http://www3.emu-zone.org/emu/down/gba/vbaother_20051224[1].zip。



▲众多FC MINI游戏也能在电脑上玩了。

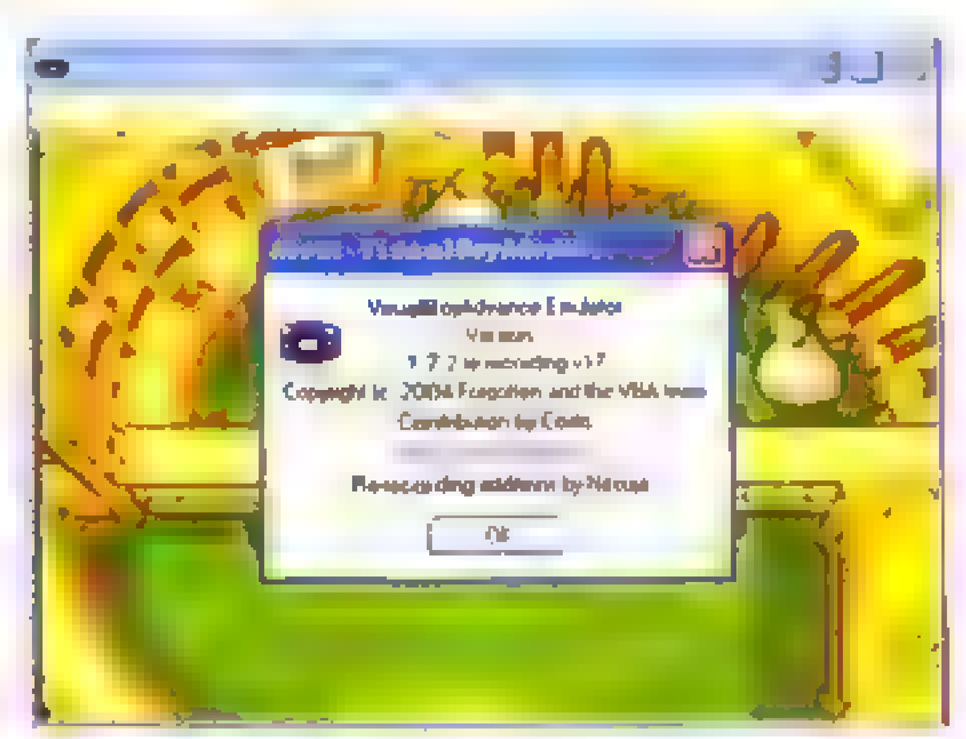
下载后，用户将名为vba-over.ini的文件拷贝到VBA目录中。然后运行VBA，在Options→Emulators→Save Type菜单中选Automatic和Flash 64K即可。不过大家要注意，vba-over.ini只对应VBA V1.8.0版哦。

VBA Link LS新版公开

VBA Link LS是基于VBA开发的电脑用GBA模拟器，最大特点是可以实现联机。12月30日作者发布了最新的V0.2版，修正了Conditional breakpoint及Wide range breakpoint的错误。下载地址是http://www.vbals.com/d/VisualBoyAdvance-LS0.20.zip。

VBA rerecording新版推出

电脑用的GBA录像软件VBA rerecording于12月21日发布V17版。新版修正了暂停游戏时跳帧的显示问题，并在内存查看中增加了名为automatic update的项目。下载地址是http://www.filespace.org/nitsuja/vba-rerecording-17.zip。



▲新版VBA rerecording的改进不多。

GBA电影卡专用PocketNES发布

GBA电影卡专用的PocketNES GBAMP发布r5版。r5版基于PocketNES V9.98，使用了新的文件系统，并修正了若干可能导致程序崩溃的问题。PocketNES GBAMP能直接读取CF卡中的FC ROM。游戏中同时按L、R可以进行实时记忆。下载地址：http://home.comcast.net/~alanweiss3/dwedit/files/pocketnes998_gbamp_r5.zip。

最近小超沉迷于《马里奥赛车DS》的WI-FI联机，与远方朋友对战的感觉就是爽。前些日子又和LIKY试了PSP的《X战警II》联网组队冒险，结果掉线严重，看来索尼还有很多工作要做啊。最后感谢GBMAD小组（http://www.GBMAD.com）和齐鲁在线（http://www.QLWWW.com）玩友的大力支持。

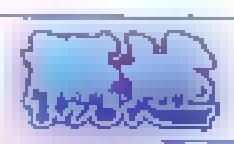


2005汉化白皮书

——掌机汉化界年终大盘点

文 小志
编 马修

又是一年飘雪时，对于每一位关心汉化界、热爱汉化事业的朋友来说，已经过去的2005年绝对是不平凡的一年。不论您是一个普普通通的游戏玩家，还是亲身参与其中的汉化者，都不应该忘却这即将过去的一年中汉化界发生的大小事件。因此，如果您关注汉化界、热衷于汉化游戏，就请跟随笔者，在新年来临之际，一起盘点回顾2005年汉化界的辉煌，展望期待2006年新的汉化盛世的到来吧！



2005年的汉化界，掌机依旧是主流机种。在经历了成长期和鼎盛期之后的掌机汉化事业，已经步入了四平八稳的成熟期。虽然就汉化游戏数量上来说，2005年较2004年有了一定的下降趋势，但需要看到的是，这一年的汉化界真正到了百花齐放的时代。这样的局面是可喜可贺的。这"全面开花"的时代所指有三：其一，是说各汉化小组和个人汉化者齐头并进，共同扶持，当汉化小组稍做停歇之时，个人汉化者便义无返顾地挑起大梁，而待到个人汉化者因为客观原因稍微懈怠之时，汉化组又自然而然地拿起接力棒——这样的默契是不谋而合的，如此一来的好处便是一年中玩家时时刻刻都有汉化游戏可玩。其二，是指民间汉化、神游官方中文游戏发售以及DUMP D商加密汉化游戏工作的三足鼎立，不论是有条不紊的民间汉化，还是千呼万唤始出来的神游官方中文游戏，抑或是紧锣密鼓的DUMP工作，都使得这一年的掌机汉化丝毫不显萧条。其三，是指随着次世代掌机的逐渐普及，汉化游戏不再是GBA一枝独秀，PSP和NDS的汉化工作也开展起来，各路人才纷纷出谋划策，别出心裁的汉化方式浮出水面；GBM发售带动GBA上新游戏的不断涌现，使GBA汉化再次迎来了新的春天；GBC中文游戏的DUMP发布也在2005年更加火热起来；此外，N gage以及手机的汉化游戏的发布，也把欣欣向荣的汉化界点缀得更加繁荣

一月 揭开帷幕的《王国之心》

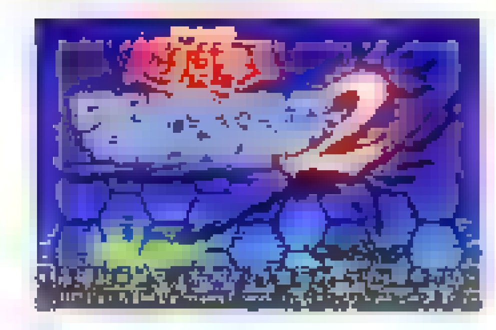


经历了2004年一整年高潮迭起的汉化游戏热潮后，随着2005年元旦的到来，一月的汉化界依然余威不减。除了混沌星辰原创游戏《麻将方块》的正式版，真正高素质的《王国之心 记忆之链》——这款GBA上迄今为止阵容最为豪华的RPG大作的完全中文汉化版，掀开了2005年汉化界的帷幕。抛开游戏本身的优秀素质不说，汉化版在天幻网平易近人又不失考究的人物姓名翻译，以及在老牌汉化组狼组过硬的技术支持下，使得游戏的水准得到了最大程度的保证，加之制作了史无前例的三种字体版本，使这款游戏在玩家中引起了巨大反响。整整一个月，全国的GBA玩家们几乎都在赏玩、讨论这款游戏，甚至一个简简单单的"使用何种字体"的帖子也能被玩家们探讨得津津有味。



此外，2004年底发布的一些GBA大作诸如《塞尔达传说 小人帽》等游戏也在马不停蹄地进行着更新工作，Crystal的《游戏王国际版2》的汉化版、千寻汉化组《幻想传说》中文版v4.9、个人汉化者BeQ的《横行霸道ADVANCE》中文版以及1月23日20时，模拟天下准时发布的《棋魂》汉化版也为1月

的汉化界增色不少。整个1月的汉化界在一派忙碌而安详的气氛中匆匆滑过，虽然转瞬即逝，但却令人备感充实。









二月 横跨春节凌季的个人汉化者们

进入2月，中国人一年中最重要的节日——春节日益临近，辛苦劳碌了一整年的知名汉化小组成员们也都"马放南山"，暂时放下了手头的汉化工作。而玩家们则开始担忧将在漫长而悠闲的寒假中也许要面临无新汉化游戏可玩的尴尬境地，一年到头，无论是就业的玩家还是做学生的恐怕只有这时候是最惬意逍遥的吧？好在这种担忧才刚刚有点苗头之际，民间汉化的另外一股中坚力量——个人汉化者便责无旁贷地挑起了假日掌机游戏汉化的大梁，amonwang的《三国志英杰传》轻微汉化版、BeQ的《模拟人生》移完版、flyeyes的《马里奥对大金刚》争相涌现，

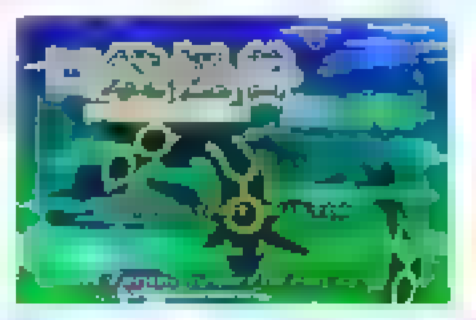


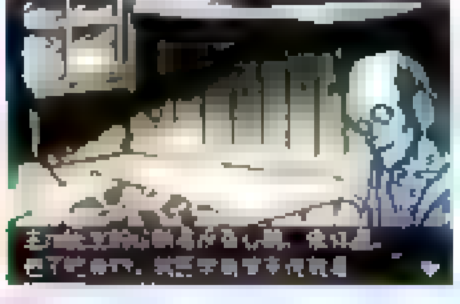
再加上D商的《口袋妖怪绿宝石》中文版的成功DUMP以及混沌星辰的《鬼太郎》99%汉化版的发布，都使得新春伊始的汉化界避免了因汉化小组暂时歇息而导致的寂寥和冷清。这些个人汉化者也为其后更多投身汉化事业的朋友树立了典范形象。而月底零组《洛克人Zero3》中文版的发布则避免了汉化小组颗粒无收的局面。此外，在农历元宵节这天，由CGP论坛落羽青音发布的《耽美梦想》中文版是真正意义上首款面向女性玩家的中文GBA游戏，女孩子们成为了游戏当仁不让的主角，而汉化人员落羽青音本人也是一个MM玩家。



此外，2月的掌机中文游戏也不仅仅是个人汉化在唱独角戏，接踵而至的GBC DUMP游戏也给了2月的掌机玩家更多的选择，雨晓车和游戏汉化联盟都完成了多款GBC中文游戏的DUMP工作。









三月 汉化冰块和DUMP热潮

3月的汉化界在经历了长期红红火火的大好局面后，终于不可避免地进入了疲劳期。随着假期的结束，学生们纷纷开学返校，有工作的更是进入了日常的正常工作生活中，汉化时间的大量减少，致使无论是单打独斗的个人汉化者，还是人才济济的汉化组都暂时地丧失了核心力量，汉化游戏的发布量急转直下。漫游汉化协会的《塞尔达传说 四支剑》汉化版和龙漫汉化组的《音速小子3》完全中文版成为唯一的亮点，在汉化走势低迷的日子里，它们的发布更显得弥足珍





贵。而《牧场物语 女孩版》虽然也由K发布了，但是不高的进度还是没能引起大的反响。反倒是GBC中文游戏的DUMP工作依旧进行得如火如荼，梦天

创世纪和游戏汉化联盟是其中的主力。这些国产游戏尽管存在着诸如颠三倒四的剧情、张冠李戴的人物等种种不足，但这些真正出自国人之手的中文游戏玩起来还是蛮有感觉的。

四月 养精蓄锐后的三弹齐发



4月初的汉化界依旧持续着疲软低迷的状态，不过由勇者组、狼组、天使汉化组三方面合力完成的《新约圣剑传说》汉化版确实让人振奋一下，而一款由名为"星宇工作室"制作的中文GBA游戏《真·三国无双A》差点让人跌破眼镜，整个汉化游戏从始至终根本没有半点符合中国人阅读习惯的语句，反倒是由于汉化带来的死机问题却成了不知情的玩家们竞相询问质疑的地方，而汉化小组也是从未见踪影，于是这款游戏也引发了普通玩家的疑问：是否只要无偿汉化的行为，无论效果如何，都应该得到玩家的支持和感激——好在这样的问题只是个别现象，且仅此一例，所以真正辛勤的汉化工作者还是一如既往地专心进行着自己的汉化事业……4月底，沉寂已久的汉化界再度爆发，这次巨大惊喜的缔造者是"火花天龙剑"论坛和狼组，由前者负责汉化翻译、后者提供技术支持的GBA S · RPG大作"《火焰之纹章》系列"的《烈火之剑》、《圣魔之光石》以及以《圣魔之光石》为蓝本制作的同人游戏《圣邪的意志》三弹齐发，虽然之前宣布将同时推出的《封印之剑》因故未能放出，不过同时有三款经典系列的大作可玩，还是令玩家们喜不自禁。

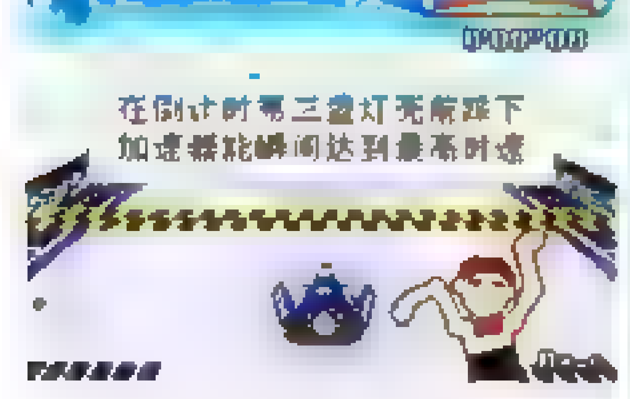
4月的汉化界也并非全是阳光与笑脸的和谐，CGP汉化组年仅17岁的成员、担任30多款GBA汉化游戏美工的皮皮，因病不幸辞世，永远离开了他深爱着的汉化事业……加上2004年两位网络无偿工作者——李可文、水夜水影相继离世的事件，网络工作者们的身体健康问题也成为众多玩友关注的焦点。







五月 天妒英才，佳作连连



继4月皮皮去世后，另一位2005年才开始崭露头角的个人汉化者——BeQ也因为心脏疾病原因，于五月猝然长逝。短短一个月时间汉化界便连失两位英才的无情事实，让每一个热爱与关心汉化事业的人扼腕叹息的同时也揪心不已：汉化者们的健康谁来保障？其实这群新时代"最可爱的人"虽然无私地进行着奉献，但他们也并非超凡脱俗的"神"，他们也不过是一群有血有肉、会生病、会苦恼的普通人而已，甚至有时候必须承受着玩家所看不到的痛苦来进行汉化，所以当LAMER们对他们进行无理要求和无端指责时，又如何知道他们所付出的代价？好在2005年的汉化界，玩家成熟了、汉化者也成熟了……本月的GBA汉化游戏有amonwang的《真·三国无双A》AW版、风小子的《零式赛车极速传说》测试版、天使汉化组的《洛克人ZERO4》汉化版以及两款文本量巨大的推理AVG

naigo和CGP合作的《侦探神宫寺三郎 白影少女》预览版以及天使和千岛合作汉化的的《名侦探柯南 黎明之碑》汉化版，后者在此后更新后，取得了很高的完成度，给国内成千上万柯南爱好者带来了巨大的福音。





六月 民间暗淡，官方登场

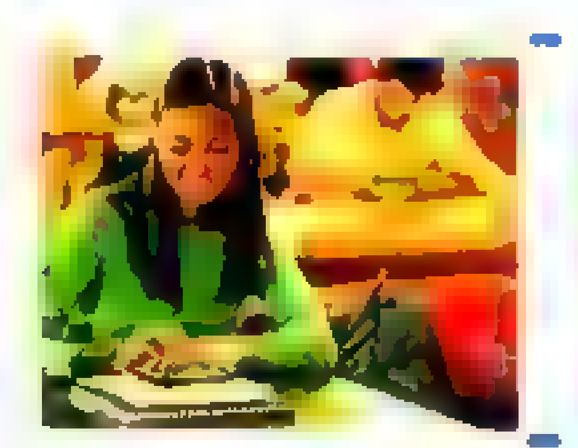




从春节前后就开始传得沸沸扬扬的神游行货DS发售的消息终于得以证实，而神游也公布了大量的相关中文软件，除了DS游戏，GBA中文游戏的阵容更是强到让人瞠目结舌——《黄金太阳》、《瓦里奥制造》等任天堂招牌系列的官方中文版令玩家心动不已，然而截至目前为止，真正发卖的只有3款：《密特罗德 零点任务》、《瓦力欧制造》、《瓦力欧寻宝记》。这些游戏很早就已经都推出过民间汉化版了，何况《瓦力欧寻宝记》在小神游GBA推出时还随机赠送过——有多少玩家能心甘情愿地为这些游戏解囊？不过神游官方对汉化游戏的关注程度和过去的不闻不问相比，已经有了长足的进步，所以玩家们也对神游投去了关注的目光，毕竟DS和汉化软件的发卖还得依靠神游。在民间汉化销声匿迹的日子里，神游依靠这并不算完美的表现为自己在玩家心目中赢得了一席之地。

七月 随着机而至新崛起的汉化者们

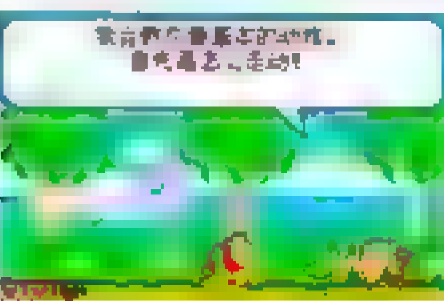


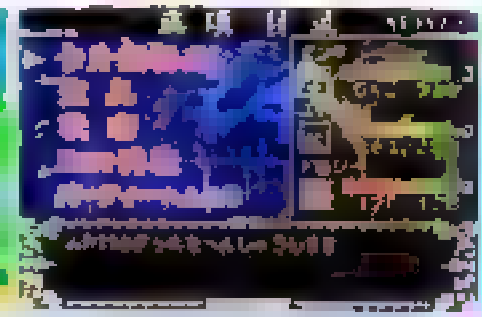


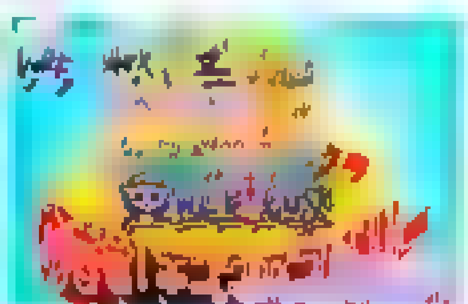
7月23日开始在国内上市的iQue DS无疑成为了本月的主角。随主机首发的软件《直感一笔》成为首款DS中文游戏，虽然只是一款文本量并不大的小品游戏，但是这确实是新掌机上首次官方汉化软件先于民间汉化版问世。不过神游软件的推出速度依旧是制约其人气提升的瓶颈。

本月因为暑假的来到，民间汉化组织也重新崛起，TGB汉化工作室、模拟天下、风之子和flyeyes尤其活跃，因为他们的努力，我们才得以玩到《花火大会》、《摇摆大金刚》《打开天堂之门》以及《海贼王 目标赏金王》等作品的不同程度汉化版。而且一些汉化组也开始对外公布自己的汉化进度和计划等情况，让玩家们有了更多的盼头。









八月 各显神通与王者归来



步入8月，GBA汉化游逐渐多起来，PGCG的《妖怪守护者》中文版、逆转ACE的《逆转裁判3》完美汉化版、luxin的《超级大战争2》图片汉化版、九柳的《游戏王6》测试版纷至沓来，接下来甚至出现了久违的“撞车事件”，掌机王者汉化组和TGB汉化工作室先后放出的《赏金猎人》和《口袋梦幻》汉化版其实是同一款GBA游戏《可乐小子》的两个中文版，虽然对于汉化组来说这并





非什么好事，不过对于玩家而言，多一种选择无疑是一件令人高兴的事情。而CNGBA论坛也发布了PSP游戏《波波罗物语》的中文测试版，因为完成度不高，所以汉化者也没有过多地进行宣传，但是作为一种尝试，这样的行为也是绝对值得褒扬与鼓励。

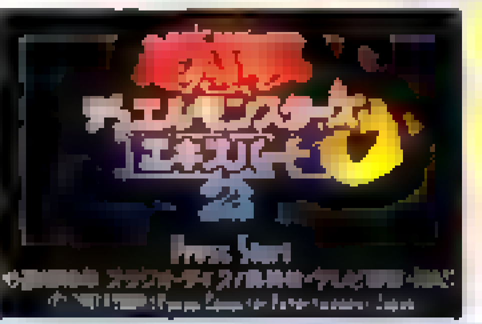
这个月还有两个名字值得关注，一是施珂昱(shikeyu)，一是amonwang。

前者作为掌机汉化界的绝对先驱，其地位和贡献尚无人可企及，在GBA等机种的汉化技术逐渐普及开来后，他也开始了自己隐姓埋名的幕后生活——到这个流火的8月，当次世代掌机的汉化进度还处在摸爬滚打的尝试阶段时，shikeyu以一个令人难以置信的速度将NDS游戏《直感一笔》的民间汉化版公诸于世，虽然有了官方的版本在先，但作为首款民间NDS中文游戏，其意义是非常大的。此后他又公布了PSP游戏《赝品画廊》以及NDS大作《恶魔城 苍月的十字架》的汉化效果图片，shikeyu犹如王者归来般地再度出山，扛起了处在摇篮中的次世代掌机汉化业的大旗。

后者则成功发布了PSP游戏《三国志V》的简体中文版，该游戏可谓汉化者智慧的结晶，amonwang将在台湾发售的官方繁体版《三国志V》的文本逐字逐句更换为通俗易懂的简体字，便完成了这个"史上首款PSP简体中文游戏"。能够想到这种另类的汉化路线，也确

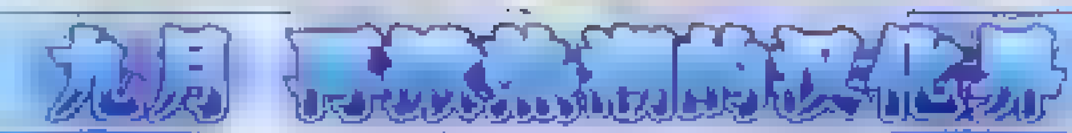


实展现了汉化者们不拘一格的汉化理念，其实只要能够造福玩家，再不可思议的汉化方式也能被他们挖空心思想到。













经历了断断续续的不稳定期后，九月的汉化界终于驶上了正轨。本月的汉化游戏再掀高潮，不论是汉化组发布的、DUMP的D版商加密的GBA中文游戏，都具备了良好的素质和较高的汉化度。汉化组方面有着PGCG汉化组的《游戏王 世界冠军锦标赛2004 》完全汉化版、同样出自PGCG汉化组的两款恋爱育成SLG《妹妹公主》简繁双体中文版和《纯情房东俏房客》简体版。DUMP D商加密游戏方面，则有fcic DUMP的《龙珠大冒险》、KunLunShen DUMP的《SD高达G世纪》和《荣誉勋章 渗透者》等游戏，还有一款由colorcat发布的D商汉化的《机战OG2》，不过汉化版的素质实在不敢恭维。除此之外，再度开始大量发布的GBC国产游戏也是本月汉化界的另一个热点事件。

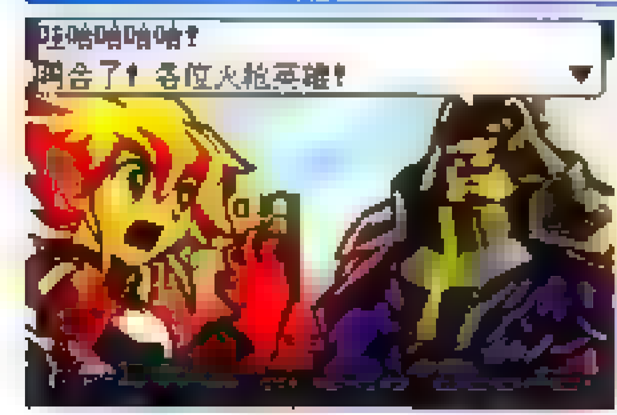




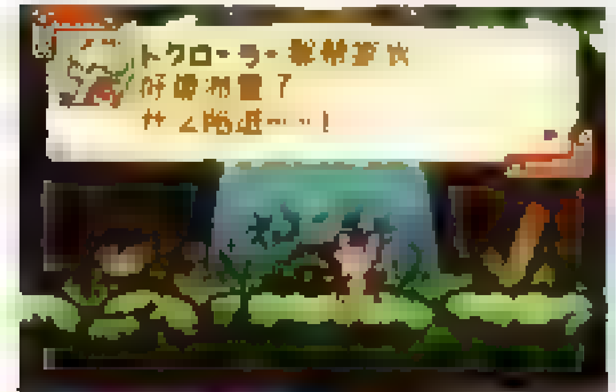




十月 兵贵神速，有始有终



国庆佳节带来了"十一黄金周"，而在这难得的假期中，汉化者们却没有丝毫懈怠。本月在GBA上发售了多款具备高素质的大作，而汉化者们则为大家在第一时间带来了这些大作的中文版本，这其中首屈一指的就是天使汉化组，备受好评的原创ACT《螺旋破碎机》、经典ACT《超级火枪英雄》、卡片爱好者的最爱《游戏



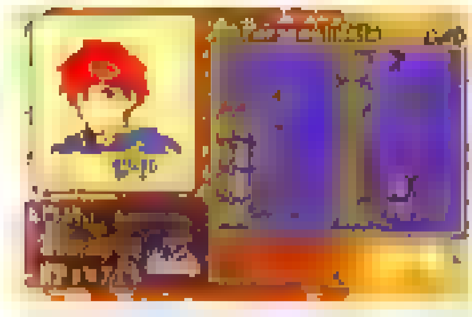
王！决斗怪兽GX》三款游戏都在原版发售几天后，便都由他们汉化完成，主力汉化人员Crystal的功劳更是居功至伟，天使汉化组完美地诠释了"兵贵神速"一词的意义。而同样作为GBA上全新游戏的《通勤



一笔》更是备受青睐，龙腾汉化组和DNA几乎同时完成并发布了该游戏的两个中文版。此外，因故未能放出的"《火焰之纹章》系列"中的《封印之剑》，也由个人汉化者w anthony在CGP汉化组早前泄漏版的基础上进行了完善，此举一定程度上满足了玩家在2005年内玩全GBA三作《火焰之纹章》中文版的心愿。flyeyes的《超级马里奥ADVACE3》70%汉化版、第三世纪汉化组不小心泄露的《钢之炼金术师2 回忆之奏鸣曲》也流传开来以及漫游汉化组在月底发布了的游戏《火影忍者 最强忍者大集结》完全中文版，都向玩家表明了他们坚定的信念和决心——一定要将手头还未完成的汉化游戏坚持到底！



通勤一笔













十一月 群雄并起与三足鼎立



11月的天气虽然开始转冷，不过有汉化工作者在，有他们热火朝天的汉化事业在进行，玩家的心中永远都是温暖的。NDS和PSP的汉化游戏在本月终于有了实质性的突破。和之前的许多轻微测试版不同，天使汉化组与NDSBBS通力合作完成的NDS游戏《游戏王！噩梦吟游诗人》汉化版以及部落汉化组的PSP游戏《战国封神传》汉化版都是完成度很高的作品，虽然不是完全版，不过新掌机的汉化总算开始变得像样了，PSP和NDS的汉化终于可以和GBA平起平坐了！

GBA方面也不甘示弱，个人汉化者罗伊SD、SJF、怕星月、WIND-FLOWERS作为新兴汉化力量开始崭露头角，虽然发布的游戏完成度都还不是很高，但是从积极的更新频率上，也看得出他们是做好了持之以恒的准备的。而TGBUS的游戏炒饭也成功DUMP了《换装迷宫3》的D版商汉化版。汉化组方面，除了PGCG汉化组发布的《人型电脑天使心》的7日目



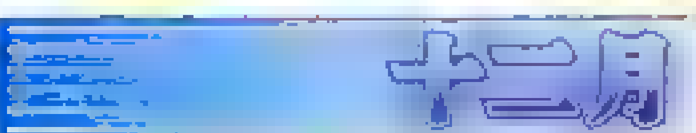
汉化版外，漫游汉化组最令人期待的A RPG大作《马里奥和路易RPG》在一次次的延期后，也终于以完美的姿态问世。笔者翻阅了从前《掌机王SP》的"汉化讯息台"对这款汉化游戏报道，惊奇地发现游戏的发布日2005年11月30日距离游戏动工汉化的2003年11月30日，正好不多不少两周年，不知道是否汉化组有意而为之，两年可以改变很多，但是汉化者孜孜以求、坚持不懈的汉化精神不会变！

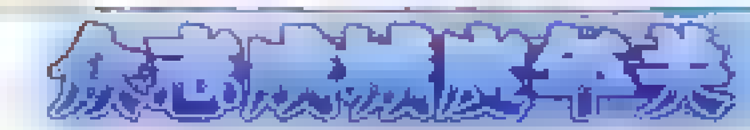




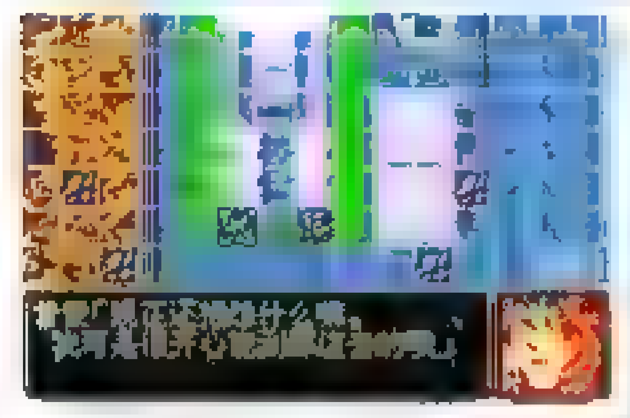






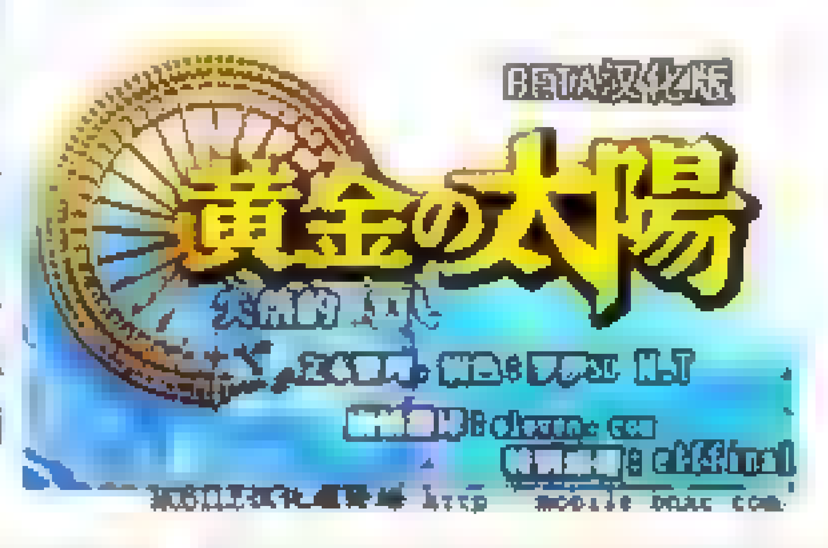


十二月 众志成城迎年关



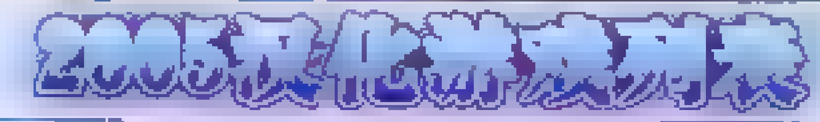
每到年末，汉化者总会带给我们太多的惊喜，今年自然也不例外。12月中旬的汉化界风起云涌，接连两款NDS中文游戏的发布令玩家有点受宠若惊，甚至为整个2005年的汉化界写下了浓墨重彩的一笔。PGCG汉化组于17日下午突然公布了《孤岛幸存者 迷失蔚蓝》完全汉化版，这款游戏给玩家带来了感动和惊讶，因为此前PGCG的保密工作做得滴水不漏，恐怕除了PGCG的人员外，没有任何人能想到还会有这么一款游戏在这天发布。时隔数小时之后的18日凌晨，此前让玩家望穿秋水的《恶魔城 苍月十字架》的完全汉化版也顺利发布，在汉化名单中我们欣喜地看到了许多久违却亲切的名字！除了shikeyu这位"主谋"，CGP的主力翻译近藤勇也赫然位列其中。由此我们可以预见，接下来的日子里，汉化界势必出现很多强强联手的情形，毕竟在新次世代掌机汉化技术尚显稚嫩的今天，聚拢有限的资源，节约劳动力才是当务之急。

12月12日12时12分，说到做到的星组准时发布了《超级机器人大战OG2》，这令所有《机战》玩家欢欣鼓舞。20日发布的GBA游戏《太空频道5》中文测试版0.7以及12月30日闪电公布的《黄金太阳 失落的时代》汉化BETA版终于为2005年的汉化界书写下了最后一个完美的符号





2006年已经来临，汉化工作者也开始了新的征程 新的一年，新的形势，新的机遇 NDS和PSP的汉化工作已经有了成功的先例 众汉化小组各领风骚的局面很有可能再度出现；而一直盗用汉化者成果为自己牟利的D商也已蠢蠢欲动，目前市场上已经出现NDS版《恶魔城》的D卡，但小鱼小虾难翻大船，而且孰是孰非玩家心中也自有明秤。与和D商的不共戴天不同，神游与汉化者之间的关系是很微妙的，包括汉化工作者在内的玩家都曾表示出对神游的好感，因为官方游戏的完整性与专业性是任何民间汉化游戏都难以企及的，谁能抗拒一款名正言顺、受到法律保护的中文游戏呢？可是由于种种不可抗拒因素的制约，神游的游戏发布速度实在让人无法恭维，要说民间汉化短期内和官方游戏出现冲突当然是无稽之谈，但两者互利共生的希望也是微乎其微。最后，让我们一起期待2006年的汉化界更美好！



2005汉化游戏列表

以下列出今年所发布的所有汉化游戏(不包括神游官方)，游戏名称采用汉化者发布时所用翻译，版本和发售日均为2005年12月31日前发布的最新版本。

GBA汉化游戏列表

游戏名称	作者	发布日期	版本
麻将方块	混沌星辰	1月2日	正式版
游戏王国际版2	Crystal	1月16日	100%汉化版
GTA Advance	BeQ	1月20日	测试版
换装迷宫3	第三世纪	1月21日	道具和人名汉化版
棋魂	模拟天下 CGP汉化组	1月22日	简 繁体完全版
三国志英杰传	amonwang	2月1日	轻微汉化版
模拟人生	BeQ	2月2日	汉化预览版
鬼太郎	混沌星辰	2月5日	99%汉化版
王国之心 记忆之链	狼组、天幻	2月8日	最终版
口袋妖怪 绿宝石	Dump by AWAIXP	2月16日	D商汉化
幻想传说	千岛汉化组	2月18日	最终版
塞尔达传说 神奇的帽子	天使汉化组	2月19日	v2005 sp3+
马里奥对大金刚	fiveyes	2月26日	测试版
洛克人Zero3	零组	2月26日	简 繁体最终版
塞尔达传说 缩小帽	天使汉化组	3月2日	larrywalker繁体化
牧场物语女孩版	K	3月10日	测试版
塞尔达传说	漫游汉化协会	3月16日	完全版
音速小子3	龙漫汉化组	3月18日	完全中文版
新约圣剑传说	勇者组/狼组/天使组	4月3日	v200504c302
耽美梦想	CGP汉化组	4月4日	1 02版
真三国无双A	星宇工作室	4月13日	正式版
火焰之纹章 烈火之剑	火花天龙剑/狼组	4月17日	v1 2
火焰之纹章 圣魔之光石	火花天龙剑 狼组	4月17日	v1 2
真三国无双A	amonwang	5月1日	测试AW版
洛克人ZERO4	天使汉化组	5月4日	测试版
侦探神宫寺三郎 白影少女	nailgo	6月7日	汉化预览版
名侦探柯南 黎明之碑	天使汉化组	6月29日	剧情全汉化版
花火大会	TGB汉化组	7月12日	正式版1 0
大金刚，摇摆之王	fiveyes	7月21日	文本汉化版
打开天堂之门	风小子	7月23日	简体中文版
海贼王 目标！赏金王	模拟天下 枫雪动漫	7月23日	简 繁体中文版
妖怪守护者	PGCG汉化组	8月6日	完全中文版
赏金猎人	掌机王者汉化组	8月16日	汉化测试版
口袋梦幻 梦幻寻宝幸存挑战	TGB汉化组	8月17日	完全汉化版
逆转裁判3	逆转ACE	8月19	完全汉化版
零式赛车 极速传说	TGB汉化组	8月20日	v1 5

高级战争2	luxin	8月21日	图片汉化版
口袋妖怪火红	D商	8月23日	不死机中文版
游戏王6	九柳	8月23日	测试版
游戏王 世界冠军锦标赛2004	PGCG汉化组	9月7日	完全汉化版
龙珠大冒险	Dump by fciq	9月19日	D商汉化
SD高达G世纪	Dump by KunLunShen	9月17日	D商汉化
荣誉勋章 渗透者	Dump by KunLunShen	9月20日	D商汉化
黄金太阳	CGP汉化组	9月30日	B1光汉化版(修正死机BUG)
妹妹公主	PGCG汉化组	9月30日	简 繁体版
纯情房东俏房客	PGCG汉化组	10月6日	简体版v1 1
超级马里奥 耀奇岛	f yeyes	10月9日	70%汉化版
钢之炼金术师2 回忆之奏鸣曲	第三世纪	10月10日	泄漏版
火焰之纹章 封印之剑	w anthony	10月10日	CG-泄漏版的基础上继续汉化
超级火枪英雄	天使汉化组	10月16日	完全汉化版
螺旋钻地小子	天使汉化组	10月24日	全文本汉化版
游戏王 决斗怪兽GX	天使汉化组	10月24日	—
通勤一笔	龙漫汉化组	10月29日	完全汉化版
火影忍者 最强忍者大集结	漫游汉化组	10月29日	完全版
通勤一笔	DNA	11月4日	v0 99b
异次元敌人	WIND月FLOWERS	11月15日	轻微汉化版
美食家的厨房	柏星月	11月19日	图片汉化版
超级机器人大战J	罗伊SD	11月21日	v2 0
人型电脑天使心	PGCG汉化组	11月27日	测试版
马里奥与路易基RPG	漫游汉化组	11月30日	简体中文汉化版
换装迷宫3	Dump by游戏炒版	12月1日	D商汉化
超级机器人大战OG2	星组	12月12日	v1 0
换装迷宫3	九曦一村	12月14日	无润色修改简体版
太空频道5	ErShu	12月20日	中文测试版0 7
黄金太阳2 失落的时代	elffinal 罗伊SD M T	12月29日	汉化版BETA
多卡邦怪物猎人	SJF	12月31日	试玩版6

游戏名称	作者	发布日期	版本
直感一笔	shikeyu	8月	首款NDS汉化游戏
游戏王：噩梦吟游诗人	天使组、NDSBBS	11月	不完全版
孤岛幸存者 迷失蔚蓝	PGCG	12月17日	完全版
恶魔城 苍月十字架	shikeyu	12月18日	完全版

PSP汉化部分

游戏名称	作者	发布日期	版本
波波罗物语	CNGBA	8月初	汉化测试版
三国志V	amonwang	8月底	简体中文版
战国封神传	部落汉化组	11月9日	体验版



文 马修

掌机实用技术

随着春节的临近，过年的气氛也越来越浓了，各位游戏玩家是否也在盼着过年？上学的各位显然已经放假，但春节时可以收一笔压岁钱；已经工作的各位不仅迎来了一个长假，更可以在这个长假里暂时放却工作上的一切，全身心地去享受游戏带来的乐趣。下面就是一整套的掌机实用技术，希望能给准备成为掌机玩家和已经是掌机玩家的朋友们带来一些小小的帮助和乐趣。

计划篇



首先，我们要有一个计划，比如购机的关键是钱，我们就要考虑，过年我们能收到多少压岁钱，七姑八姨会不会给钱？对门李奶奶会不会给？如果已有收入的，过年时会领到奖金多少，就要考虑开销的了，明年七侄女准备多少钱，小外甥给多少钱，对门李奶奶的孙子发不发给，给多少？如果在外谋生的游子回家过年，还要将买回的机票车票什么的考虑进去。无论如何，我们先要明确一个概念，就是游戏不是生活的必需品，而是满足了正常生活后的消遣娱乐之物，因为买游戏机而迎来一个漫长的还款过程，就有点得不偿失了。



▲“老姑父，过年好！”“反了，他管你叫老姑父。”

算清钱，接下来就是选机了，毕竟有了钱还得花得满意称心。请整理一下自己的爱好吧，比如，喜欢坐在房间里或躺在沙发上抱着看着电视大画面的游戏，那就选家用机。掌机与家用机在机能上还是有差距的，不过如果你想随时随地玩，不喜欢被线缚、地点所约束，那掌机绝对是你最好的选择，北宋大文学家欧阳修所总结出来的读书三上：马上、枕上、厕上，套用在掌机上也恰到好处，乘车时、临睡前以及如厕时那短暂的片刻的等待时间，都可以用掌机来轻松地打发掉，而且在学校和公司的午休时，也可以方便地玩上一把。



▲打掌机之三上乃车上、枕上、厕上

掌机并不是家用机的缩水便携版那么简单，越来越多的掌机独有大作也是吸引越来越多的人加入到掌机一族的原因，准备加入掌机一族了吧？先别着急出手，现在掌机市场也不是当初一个GBA垄断市场的时候了，PSP的出现令掌机游戏衍生出了新的高性能多媒体便携理念。

首先就是要看你向往的是什么样的游戏感觉，如果你是PS2的支持者，并对当年一路陪伴走过来的PS颇有感情，那么PSP绝对是你的最佳选择，《山脊赛车》会带给你不输给家用机的视听体验和爽快感，两款《无双》能让你随时感受到一骑当千

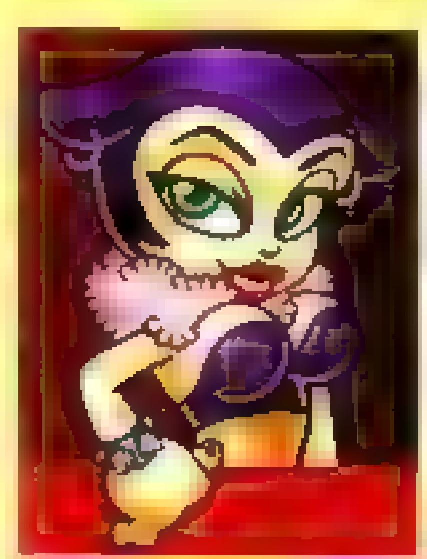


和横扫千军的豪迈，《怪物猎人》、《横门幽道》这样的高素质游戏也确实要PSP这样的高性能掌机才能带来原汁原味的体验，还有《英雄传说 卡卡布三部曲》《公主的皇冠》等带来的便携式的怀旧体验。更何况PSP上还有《天地之门》等众多优秀的原创游戏。

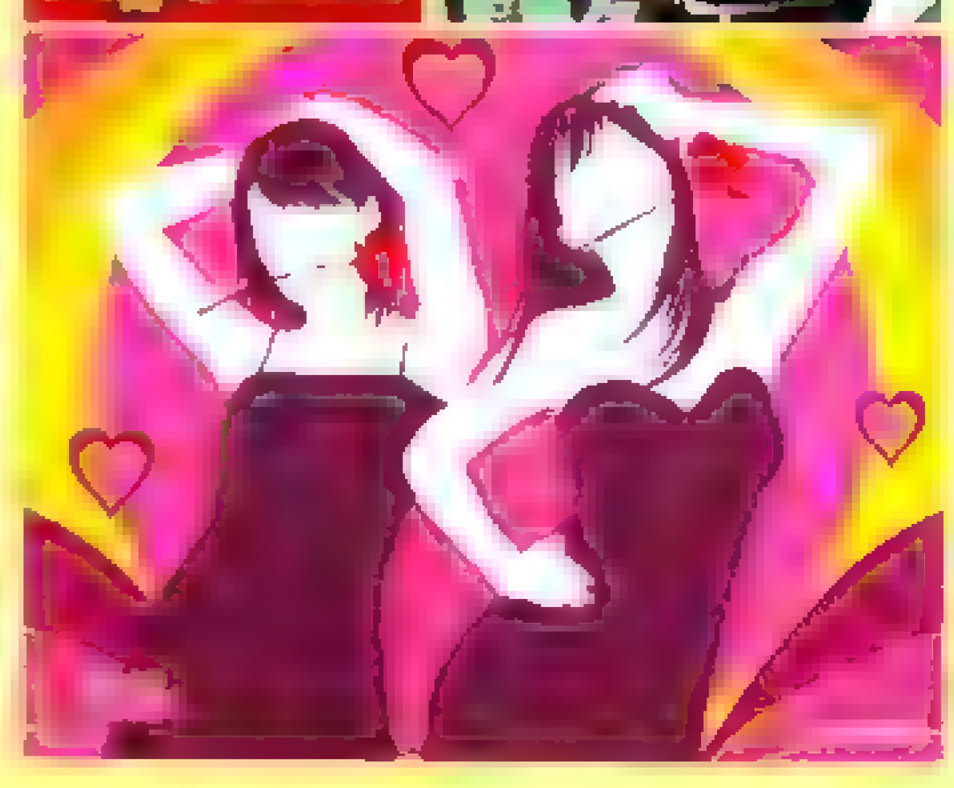
如果你一路从GB、GBC玩过来，并在FC、SFC时代结识并喜欢上了《马里奥》、《火焰之纹章》、《塞尔达传说》、《口袋妖怪》、《大战争》等任天堂旗下的白金力作，那么GBA系主机和NDS绝对是你的不二选择，掌机市场为任天堂的主要收入来源，这些殿堂级的大作几乎每一款都会出现在掌机上。GBA游戏虽然在NDS和PSP的冲击下也开始减少，但GBM发售带来的新鲜感以及现有的千个软件可选，NDS更不用说了，千个软件GBA游戏打底，加上众多大作，NDS几乎没有什么悬念。一些游戏杂志也足见其影响之大，让人惊叹。NDS不仅是一部延续经典的掌机，更是一个创造经典的主机。《大合奏》、《应援团》、《为你而生》、《任天狗》以及那一堆脑力锻炼游戏都是NDS上的后起之秀。

还有就是不能不提的GBA系主机，GBA从发售至今，已经经历了GBA、GBA SP和GBM三代，最近还出现了背光加强型GBA SP，在掌机市场竞争如此激烈的今天，老牌的GBA系主机仍然没被淘汰并衍生出新的进化机种，也确实很让人佩服，GBA有庞大的游戏资源，且价格便宜，喜欢的玩家可以考虑。

想好买什么主机了没有？除非您是索饭或任饭，一般玩家看到这里应该还在握着钱抗拒吧？毕竟都有难以让人割舍的魅力，有钱的话当然可以来个全机种制霸，不过大多数玩家还是准备买一部吧？觉得自己更偏向于哪种就横下心去买来吧，这几款主流掌机都不会让你后悔的。







准备和购买篇

钱准备好了，目标也确定了，我们是不是该揣着钱奔向游戏店了？别急，先做一些准备工作吧。首先要有一些基本的相关知识，可能以前你都没注意，但现在还是再坚持一会，耐心的先把马修辛苦写的这篇文章看完嘛，多谢赏光了

知己知彼的前期工作

首先就是要对主机的价格范围有个大概的了解，这个只要关注一下本辑的《掌机市场扫描》即可，想了解得更多还可以到网上或平面媒体的广告中查询，但也只是参考，除非本地主机价格贵得离谱，BOSS又都抠得一毛不拔，不然就去就近的游戏店亲自购买吧，现金现货交易方便直接，有什么问题可以当面检查清楚，还可以讲价，而且和BOSS交易后，以



后也方便和BOSS继续进行更多的交易，同时在还能结识到一些玩友，总之好处多多。当然，店家的诚信度是需要了解的，一般来说，敢到处打广告的诚信度大都比较高，毕竟在网络发达的今天，坑一个人就有可能丧失一片市场；如果以前有过交易那就更了解了，没交易过就最好从其他玩游戏的朋友那打听一下。

了解店方的高诚信度是前提，其次就是不要怕多走路，多走走多问问，如果有的店因为你问了不买就冲你翻白眼，或开出个便宜价格但不准挑，那这种店以后也可以直接路过。多走多问主要是比较价格，毕竟钱这东西省一点是一点。不过也要做好心理，奔走的结果往往是价格相差不大，顶多能选掉几个态度比较恶劣的BOSS，在价格和服务上找到一个平衡点后，就可以去准备买机了。

谈点色变的新掌机时代

开始买机前，与您向大家重点讲一下坏点。

GBA SP使掌机彻底告别了昏暗的屏幕，称其为掌机硬件的一大里程碑亦不为过。当掌机游戏画面清晰明亮地展现在我们面前时，坏点——这个曾在灰暗的掌机屏幕下被掩盖的LCD的顽疾也出现在了玩家的生活中，虽然今天的LCD技术已经发展到了第六代，但坏点问题仍然是一个挥之不去的噩梦。坏点又称点缺陷，不管显示屏所显示上来的图像如何，显示屏上的某一点永远是显示同一种颜色，坏点无法维修，只有更换显示屏才能解决。坏点大致分为三类：亮点、暗点和色点。除了亮点色点，我们还要注意屏幕内的杂物灰尘，划痕等。下面为大家　　讲解这些常见问题的检查方法。



软件图片识别法

首先我们要有与主机屏幕分辨率一样的纯色图片，PSP为480 x 272像素，NDS为256 x 192像素，GBA SP及GBM则是240 x 160像素。图片需要黑、白、红、绿、蓝五种颜色。作用如下：

白色：识别暗点。

黑色：识别白、红、绿、蓝四种颜色的亮点。

红、绿、蓝色：识别颜色背景以外的其他颜色的不发光色点。

使用时，PSP的直接拷在记忆棒的PSP\PHOTO文件夹内，(如果是买机器前没条件用PSP格式化记忆棒，也可以直接在记忆棒根目录下建个名为“PSP”的文件夹，再在“PSP”文件夹下建立“GAME”、“MUSIC”、“PHOTO”、“SAVEDATA”四个文件夹，将图片拷进PSP\PHOTO内也同样有效。）回到PSP系统界面，在Photo（フォト）里即可选择图片检查。

NDS由于目前还没有太完善的看图软件。但网上有现成的检测软件，软件名为pixelFixer2，各位需要的话可以在Levelup网站下载，烧到烧录卡上运行后有一个屏幕全白，另一个显示纯色图片，按方向键的上下是切换显示图片屏幕的颜色背景，按A则是上下屏显示切换，按START会使显示图片屏幕自动切换各颜色图片，切换时按方向键的左右则是调节切换速度——检测坏点要仔细认真，因此按START这个操作可以无视。

GBA用的则需要要将这五种颜色的图片利用GBA看图软件自己做个.gba格式的软件，看图软件推荐GBAJpegViewer，图片格式则推荐为BMP，如果是JPEG的话转换出来会有显示上的问题。软件非常好用，制作好后，将这个自制的检测坏点软件拷进烧录卡就可以了。L和R用来切换图片。

当然，以上所做的前提是你能弄到记忆短棒或烧录卡，无论是借还是买，在买机前准备好并配合您的软件，基本上都可以轻易地识别坏点了。如果嫌自己制作麻烦，那就下载吧，下载目录如下：levelup首页（http：www.levelup.cn/）→下载→软件→PSP，NDS、和GBM（GBASP）坏点检测软件和图片。

非软件识别法

那么没有记忆棒或烧录卡怎么办？买机器都口挪肚攒，哪还有钱再买？周围的人不玩游戏又借不到，那我们是不是就将被奸商玩弄于股掌了？当然不是，接下来的方法就不借助于任何软件程序，直接用机器或自带游戏查。方法如下：

PSP：用PSP的开机、读盘时的全黑画面就可以检测到亮点。进入系统界面，在设定→日付と时刻设定→日付と时刻的选项中将月份调为1月，背景就会变成灰白色，这个颜色背景下可以查看明显的暗点及屏幕内的灰尘及划痕；4月对应浅绿色，8月对应蓝色，12月对应红色，这三个最接近三原色，可以用来查一下色点。



NDS：NDS开机后会有很短时间的白屏，系统画面则是以白色为主，用来查暗点、色点、灰尘、划痕还是很方面；而亮点只能通过试游戏时来观察了，个人推荐《瓦里奥制造 摸摸乐》，在游戏画面中按START，除了下屏的PAUSE标题及つづける，やめる两个选项，剩下的上下屏都是黑色的，把有字以外的地方检查完，选やめる，在退出前更会有短暂的完全黑屏，这时集中检查刚才有字的地方就可以了。

GBA SP/GBM GBA系主机的开机画面一闪即过，但是以白色调为主，尤其是从GAME BOY字样切换进游戏中间还有短暂的白屏，仔细观察吧，看有没有暗点、色点、灰尘或划痕什么的。亮点就只能通过进入游戏来看了，推荐第一代《瓦里奥制造》，原因也是在游戏中暂停时为黑色界面，退出时也有短暂的全黑画面，利用这些来检查亮点吧。

比起初期产品，现在的PSP、NDS及GBM的坏点率都大为降低，也许经过检查还会漏掉一个半个边沿角落里的坏点，不过也没什么，不影响游戏就行。其实只要不是太集中、聚一起或连成线，偶尔出现的坏点也不会影响游戏，我们花钱买机器当然要挑坏点，但太拘泥于坏点就没有必要了，只要游戏时感觉不出来就行。

其他问题

PSP：除了屏幕问题，PSP新机可能出现的问题还有□键弹性力度不够、UMD舱闭合不严、光驱损坏以及摇杆松动等。

滑杆按键

PSP因为考虑到机身体积的缩小，所以在按键上不可避免地付出了一些代价，那就是□键和右键，右键的感觉不是很明显，□键则一直是PSP玩家讨论的焦点之一，有种说法说白色PSP的□键经过改良所以手感要好于黑色，实际上PSP的□键一直在改进，虽说无法从根本上解决问题，但按键性能越来越好确实是事实。2 0及以后版本的PSP的□键手感明显好于早期的PSP。

此外，部分PSP还有滑杆松动的现象，这个在试机时即可注意到。

碟舱光驱

记得PSP刚发售时，网络上曾经风靡过一阵关于PSP“飞盘”的世界性大讨论，现在发售了一年，PSP也普及到广大玩家中，还真没看谁说自己的PSP有飞盘现象。飞盘虽然夸张，但UMD舱还是有一大通病，那就是碟舱闭合不严，目前马修所见的PSP几乎都存



在这个问题，只是程度大小的不同。舱盖正常的话，关闭时的声音是轻脆的“喀哒”声，舱盖有问题的话，在关闭舱盖时就会觉得有种软绵绵的感觉——借个朋友的正常的PSP试试便知。还有部分白色PSP存在有碟舱开关推动吃力的情况。

除了碟舱，极少数PSP有光驱损坏现象。当然，这个光驱指的是卖出前即损坏，像LIKY的用了快一年才坏掉不算在这里的讨论范围。和滑杆松动一样，光驱如果损坏的话，试机时放入张UMD便能识别出来。

基本周边推荐

PSP

PSP 卖了一年，市场上当然出现了二手货，好在供 JS 翻新的廉价并能乱真的组装 PSP 机壳还没有上市，我们只要注意二手货就可以了。



目前来说，识别二手 PSP 目前还没有什么特别有效的方法，比如以前大家常用的编号识别办法，用在PSP上基本上是没有用，因为国内进货大多通过香港，从香港进来的主机和包装是分开的，到了内地后可能是包装好的，但也都是第一手拿货的商家给装好的，装完后主机铭牌和外包装的编号基本是对不上，执意于用这种方法去鉴别主机新旧，很有可能败兴而归。不过鉴别一下还是必要的，如果主机上有划痕，那么机器即使不是二手，也可以要求更换；至于主机表面有手印，倒不用太拘泥，游戏店允许玩家挑机器，你看的有手印的很有可能是别人试过没买的，而且 PSP 的外壳光滑，即使是旧机器，细心点擦也可以擦得光亮如新。关键之处在于 PSP 背面碟舱上的金属圈，如果是二手机，其上面就不可避免地会出现划痕，就是用原装的 PSP 海绵包也不例外；新机器则没有这个情况发生。

另外值得一提的是，JS 在 PSP 上下的功夫不仅限于主机上，还有豪华版的配件上，将豪华版配件作为原装配件高价卖，将组装配件放在包装里骗人。下面就教大家如何识别识别这些原装配件和组装配件。

原装海绵包材质柔软，弹性好，轻轻一按即陷下；组装海绵包明显感觉到手感比原装包硬，手指要稍用些力气才能将表面按陷下去。原装包正面 LOGO 字样笔划粗、凹得很深，"PSP" 三字从各角度看看起来非常清晰；组装包的笔划细，凹得浅，从正面看几乎看不到 "PSP" 三个字。原装包正面左上 "SONY" 字样的标签在与包的连接处的皱褶能看到缝线的间距几乎相同，组装包标签的线距宽度则明显不同；原装包外层柔布和里面海绵完全一体；组装包的则不同，从上下两侧对捏，能明显看出柔布与海绵内层的分离。



▲原装包（下）与组装包（上），就明显看出做工上的差异

接着说机绳，原版机绳带子部分内外层均为纯皮制成，组装绳内层则为革制。原装绳的绳子较硬但非常结实，组装绳的绳子很柔软，也很容易断开。

原装线控夹子上的字都是凹进去的，而组装的则是印上去的。组装耳机线比原装耳机线细，音量小，音质差，从朋友那先试试或多走几家就能很容易识别。

NDS

NDS 上市已满一年，而 NDS 的组装外壳也上市半年了，这就意味着我们在买机的过程中，又多了一个翻新机的陷阱。而且和GBA SP时代的组装外壳不同，像《掌机王SP》23辑介绍的那种外壳，经过高手细致地换过后，以前用于鉴别翻新 SP 的方法就显得很无力了；而来自读者提供的消息则提到，还见到另一种翻新机，外壳做工粗糙不说，手感也非常差，这种劣质外壳翻新出来的机器去借朋友机器试试看看，再去店里买，很容易就能识别出来。



无论多好的外壳，换的也只是外



壳，里面他是不会给你换的，但想看NDS主机的GBA卡插槽和NDS卡插槽里是否有拔插过的痕迹却是很难，只能看充电器插口了，即使故意擦，也会有灰尘和明显的氧化层，这是识别翻新NDS的最后一个阵地。

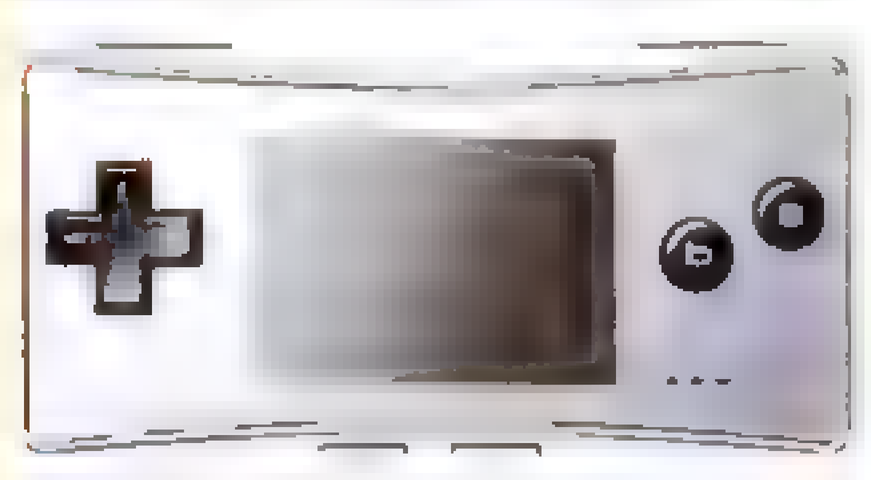
至于二手机，就看主机表面的划痕吧，此外，主机外壳上的棱角之处也会有磨掉漆的痕迹，银色的最明显，蓝色黑色要差很多。

总之，看到外壳粗糙、按键手感差、外壳有划痕、螺丝有被拧过的痕迹、充电插孔里有明显的氧化层和灰尘的、上下部分连接轴弹性差、正面LOGO铭牌及背面铭牌边角有明显的取下重贴等迹象，就可以要求BOSS给换机。实在不放心，就买行货吧，但买前一定要问清，发现坏点是否给换，发现多少个坏点给换。


▲NDS之机的磨损一般从图中位置开始。

GBM

GBM是目前发售最晚的主机。由于时间关系，GBM还没出现被翻新机，但却已有二手机出现，GBM购机时即带了一个保护效果非常好的小手袋，这使得GBM也难以从外壳



上辩出新旧。其实，无论是如今的二手机，还是以后将会出现的翻新机，GBM露出的宽阔的卡带槽部分就给我们厚道地提供了它的真实身份，如果是新机器，卡带槽上面会有极少的划痕（试机时留下的）甚至没有；如果是二手机，则能看到明显的卡带拔插后的划痕。


▲从这里看是否有明显的拔插卡的划痕。

GBA SP



GBA SP的翻新机早已不是什么新鲜事物了，但由于GBA SP时代技术原因，SP机壳的始终有着做工粗糙、按键手感差等问题。另外，组装机壳是没有铭牌的，想要仿冒就必须要把旧机的铭牌取下并贴到组装壳上去，这样一来，铭牌的粘贴质量就会比组装的差。SP原装机的铭牌很平整，NDS原装机上贴的铭牌则可能有气泡，但四周都是紧密贴附在主机上的，组装机壳在铭牌边缘的粘贴就差得多，有的甚至会翻起一角。另外，上下屏连接轴的弹性要比原装机差很多。拿着上部分，一试便知。

而二手主机，最方便的就是看表面的划痕和边角凸起处是否有被磨掉漆，和NDS一样，在银白色主机上非常明显，但其他颜色如黑色、蓝色没那么明显，不过划痕都可以

看出来的。同样，联机线接口、充电插槽内都会有明显的灰尘和氧化层，通过卡带槽看里面的金属板，能看到明显的划痕。如果发现螺丝已经上锈，但惟独螺丝口周围有银白色的痕迹，那就表明螺丝被拆过，这样的不是翻新机就是二手机，买机器时看到可以直接退回。



▶新机（左）与翻新机（右），翻新机的轴的弹性明显不如真正的新机器。

基本周边推荐

在GBA以前，包括GBA的时代，因为主机用干电池供电，加上周边质量低下，因此那个时候的周边几乎多余，而从GBA SP开始直到现在，我们也不得不需要周边了。下面以实现最基本游戏功能为目标，开始进行一系列选择，只选有用的，没用的剔掉，可有可无的也去掉。

PSP

PSP要看你买的是普通版还是豪华版了，只为玩游戏的话，PSP豪华版就可以完全满足你的游戏要求，但你要有看片、听MP3等更多要求，那就再买更大容量的记忆棒了。除此之外，除非你对音质有发烧级别的要求，不然对于平时用二三百元音箱、几十元耳机的普通大众来说，PSP豪华版中带的耳机就足够了。另外大家注意，PSP不需要什么110–220V变压器，用自带的电源直接插到机器里即可，如果有BOSS向你推荐PSP的110–220V变压器，那么恭喜你，你撞到奸商中的极品了……

下面的配件是最基本的，针对普通版而言，如果是豪华版，那么就灵活取舍。

屏幕保护贴膜

PSP的大屏幕表现出来的画面华丽非凡，但是上面如果有几道划痕悬浮于游戏画面之上，那可就别扭了，而且PSP的屏幕没有任何保护措施，因此保护贴膜是非常必要的。推荐大家买40～60元那种日产高档贴膜，毕竟PSP都买了，也就别为这几十元心疼了。目前优质的PSP贴膜具备以下方面，透光性好、耐磨性好、防反光、挺性高、易粘贴取下、取下后无残胶并具备一定的细微划痕修复功能。像知名的HORI、GAMETECH、CAPDASE等等都是如此，而国产的北通保护膜–218则是此类产品中的黑马，各方面都不比那些世界级的品牌差。

▲高档贴膜的黑马——北通保护膜–218。



▲CAPDASE的包装，还带一个屏幕擦。

马修自己用的保护膜是CAPDASE，效果嘛，就和什么也没贴一样！

需要注意的是贴膜的过程，如果对

自己的手法没有信心的话，就让游戏店的人帮你贴吧，毕竟他们贴得多技术熟练，而且你也消了费，这点忙他们一般都会答应。

USB数据线

这个也是个很重要的周边，这个周边将你的PSP的记忆棒和PC连接起来，既可以将PC中的文件拷进记忆棒，也可以将记忆棒中的存档文件拷到PC



上保存或上网与人交流。数据线一般是二三十元，除了Sony原装，还有其他知名品牌的数据线。像USB数据线等属于非PSP专用的周边，我们大可以到电子市场和普通商场去购买质优价廉且有质量保证的数据线。马修年假回家时想在游戏店买根数据线，结果一根"原装数据线"被店员MM面不改色地开出了80元的价格……

大容量记忆棒

这里的记忆棒指的是那种记忆短棒。豪华版中是带一块32M记忆棒的，如果用来记录游戏是足够了，还能放几首MP3。但你要想用PSP看片、放很多歌听、玩模拟器、运行ISO等，这32M就远远不够了，那么现在玩家有如下选择，一种是行货的Sandisk记忆棒，再就是2G组装的记忆棒。而这几个月来，



Sandisk记忆棒一直在降，现在已经跌下600元，并有速度快、包换等完善的服务；组装2G记忆棒也有Sandisk和Sony两种记忆棒，价格都刚过700，而且返修率低，速度直逼Sandisk行货版，有的还有一年包换一类的售后服务呢。

保护包和机绳

作为保护包类周边，豪华版中的海绵包绝对是数一数二的，前面虽然说组装包的各方面不如原装，但比起其他材质的包还是要强，因此买普通版选购保护包，马修还是推荐组装PSP海绵包。海绵包的包装中带一根机绳，就是前面说的那种组装绳，外表看和原装绳几乎没有区别，但绳子部分很不结实——机绳的作用并不是用来将PSP挂在身上，而是将PSP从正合适的海绵包里拉出来，因此用组装挂机绳往外拉PSP时不要太急，免得把绳子拉断。

线控耳机

也是前面说的那套组装的线控耳机，组装线控只是做工方面与原装有些差距，实际作用都是一样的。组装线控包装中还带有一个耳机，但正如前面所说，组装线控所带耳机的音质挺差的，还是不要了吧。PSP豪华版中的耳机相当于普通的100多元的Sony耳机，买回来后同样能感受到不亚于豪华版的音质表现。当然，要追求更高好音质，仅仅百元的耳机是远远不够的。



综合以上可以看出，在周边选购方面，如果仅仅为玩游戏，那么买豪华版实在是方便又合算，毕竟豪华版和普通版仅差不到200元，除了记忆棒略显得容量小，其他的都不错，尤其是精美又实用的海绵包。因此，只要你不是对音乐音质特别发烧的玩家，那么一套豪华版就足够了，顶多再买根数据线和大容量记忆棒；而对于喜欢一次到位且追随最新PSP版本的玩家，带1G记忆棒的霸王包也是不错的选择。



▲PSP霸王包。

NDS

比起分成普通豪华霸王三六九等的PSP，NDS还是显得挺厚道的，一视同仁，不分高低贵贱地将触控笔、触控带统统装入包装，于是，周边方面我们就不用太操心了。那么哪些是必要的呢？

110-220V变压器/220V直插电源

这个周边不是所有版NDS都需要的，像日版、美版、澳版、台湾版都需要110-220V变压器，而港版、欧版和中国大陆行货版就不需要了，都是220V直插电源。另外，NDS和GBA SP的变压器是通用的，已有SP直插电源或110-220V变压器的玩家就不必再重复消费了。

屏幕保护贴膜

和GBA SP一样，分上下两部分的NDS在合闭时屏幕不会受到一点伤害。但NDS的下屏是触摸屏，虽然触控笔的笔头很柔软，虽然触控带的触控部分很光滑，但长久直接在屏幕上划来划去地无疑也是对下屏不利，于是贴膜就变得必要起来。



不过马修建议只贴下屏就够了，上屏根本用不着。市场上NDS屏幕很多，从十元八元的组装货到几十元的国外高档护贴膜，价格质量不一，但既然贴了，就贴个透光性好、耐磨度高的国外高档贴膜吧，否则用那种贴上如隔雾般的国产组装货，就不如不贴了。

和PSP贴膜一样，对自己贴膜技术没有信心的，就让游戏店的人帮忙吧。

保护包

NDS和小巧的GBA SP不一样，庞大的体积拿在光天化日之下总给人很暴力的感



觉，想想身材高大者手持板砖一样的NDS横行于街市，那是何种场景？因此NDS还是套个包包好点。国内大多数是那种布制的风格各异的组装包，不过质量都不错，空间也够宽敞，价格不过十元二十元，像PSP那样的NDS海绵包是极少见的，看到了不要轻易放过。

GBM

GBM实在是太小巧、太周到了，可以更换面板的设计令方便直接地更换屏幕成为了可能，而附带的那个柔软的小手袋更可以把我们的小家伙保护得好好的，那么我们还需要什么呢？

110–220V 变压器 /220V 直插电源

和 NDS、GBA SP 一样，常见的 GBM 如港版、欧版和中国大陆行货版都是 220V 直插电源，日版、美版、澳版、台湾版才用得着 110–220V 变压器，虽然和 GBA SP、NDS 的 110–220V 变压器通用，但 GBM 的电源和 NDS、SP 不通用，这个大家要注意。而且市场上也有 GBM 的 220V 直插电源出售，能买到这个当然最好了。

联机线

GBM 的联机线包括 GBM–GBM、GBM–GBA 以及多插头的联线等，根据周围朋友的主机持有情况来做选择吧。

GBA SP

GBA SP 的周边我们以前介绍过多次，这次就简单提一些必要的吧。

110–220V 变压器 /220V 直插电源

其版本对应和NDS完全一样，根据版本决定是否选择 110–220V 变压器吧，另外值得一提的是，GBA SP 有和日版原装电源一样的 220V 组装电源，质量不错，买下后携带就方便多了，这样的组装电源当然同样适用于 NDS。



▲ 110–220V 变压器

耳机转接线

GBA SP最让人诟病的就是没有耳机插孔，并不随机附带耳机转接线，不过现在耳机转接线早不是什么新鲜东西了，游戏店都有卖，5 元一个。



保护包

GBA SP 拥有漂亮的外壳，但却没有 PSP、GBM 那样的待遇，于是作为机主的我们也就不得不为自己的主机选择个小窝了。SP 保护包有上开口的袋式包和大开口的箱式包两种，袋式包外形大都很有个性，且便于挂在腰带上携带，但缺点是开口不是特别大，放进SP时不小心就可能刮花机身；箱式包则有坚硬的外壳和柔软的内层，箱子一样的三面张开设计使主机放入后没有任何危险，但缺点是不太便于直接携带，只能背在肩上或放在其他大的箱包里。试想，施瓦辛格一样的高大肌肉男背着小孩巴掌大的盒式 SP 包横行于市，那是怎样的情景……





以上就是国内还有很大市场的主流掌机的周边情况，限于篇幅，只给出最基本配置，至于增加 N 多功能的 SP N 合一、PSP 的多功能播放支架、NDS 及PSP 的无线上网设备等，就不在此赘述了，大家根据需要来决定吧。而烧录卡品牌众多，也就不在这里提了，各位多关注我们的相关文章吧。

保养及注意事项

主机的保养法则20条

经过与BOSS一系列惊心动魄的较量，我们终于把自己的爱机买回来……不，是请回来了。激动心情自然难表，但就像追了很久的MM终于成为GF一样，你和你的主机也只是一个开始，以后的日子难保会有摩擦波折……放心，游戏机不像MM那么个性聪明，游戏机实际上傻得很，提前做好准备，你的机子就不和你找麻烦了。

1．掌机仅用作游戏及其他相关娱乐用，不要当做砖头木板去拍人或垫桌子腿，轻了它会撕破脸皮给你看，严重了它就离你而去了。



2．上课时最好让它老老实实待在书桌里，否则被老师没收，你将体会到吕布眼看貂蝉被董卓纳入房内而无可奈何的痛心疾首。

3．别信"前三次要充10小时"的这种过气话，买回来正常玩正常充电就是了，就算没啥坏处，也把你和你的爱机的蜜月30小时给耽误了。也别相信那种把电放净再充电的说法，对于使用锂电池的现代掌机来说，这种迂腐之说无异于让现代MM去遵守三从四德并裹脚。

4．打游戏到情急之时请保持冷静，不要将你的掌机当做敌人来发泄，因为游戏中角色的表现与你按键的力量无关。

5．你把掌机当宝贝，但姐姐家的小宝贝却可能把它当皮球玩。就是不把掌机当皮球玩，砸到小朋友、砸到花花草草什么的也不好啊。所以，平时一定要把掌机放在幼儿够不着的地方。

6．人在强烈阳光下能晒出病，你的宝贝掌机也一样，哪天液晶屏烤出了问题，它就成天到晚黑着脸对你了。

7．自己走路摔一跤，虽然摔不死，但别扭；爱机摔到地上，即使没摔坏，也心疼。

8．爱你的掌机吗？那就让它离水火远点，免得陷入水深火热这万劫不复之境地。另外，也不要在太热或太冷的环境下玩。

9．注意掌机的使用电压，把110V用主机插到220V电源上，它就"噗嗤"了。

10．雷雨天请把插着电源的主机从电源上拔下来。

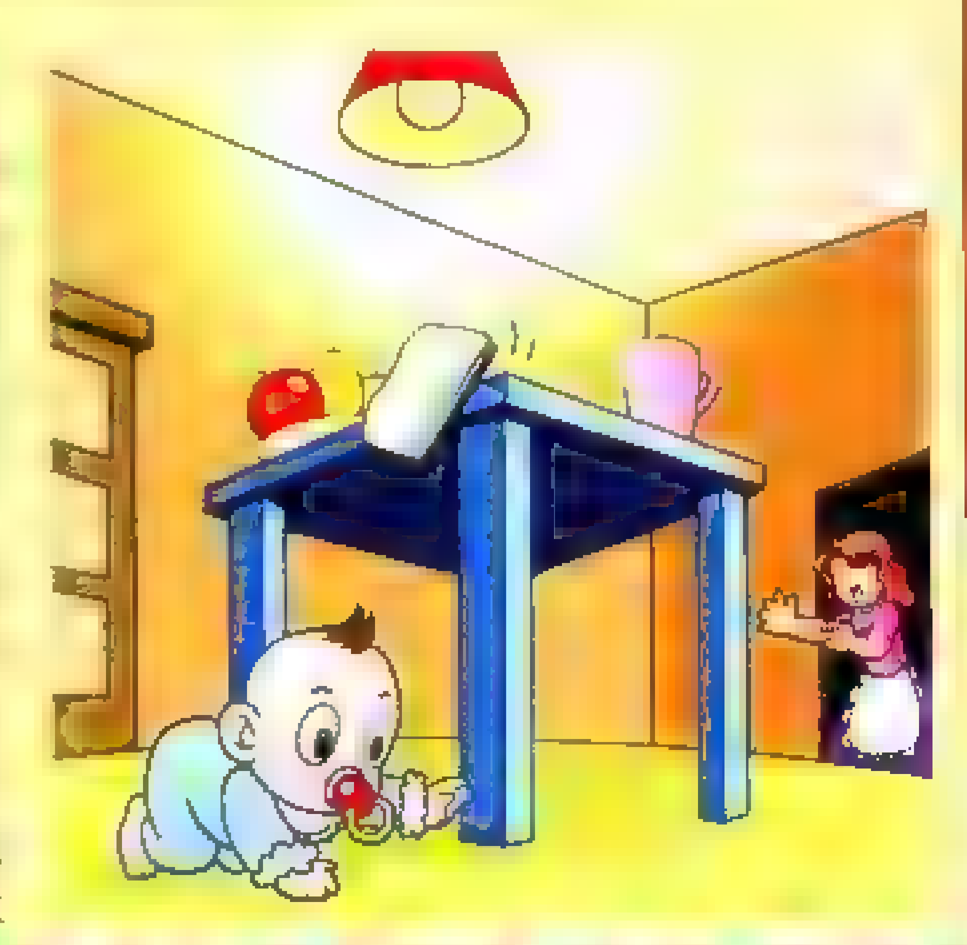
11．让没学过医的马修去给病人动手术基本上等同于谋杀；动手能力差的人执意要拆机，那他的机器也很危险。

12．人的一些隐私是不能触及的，掌机的一些端口、插槽等金属部分也不要用螺丝刀等进去乱捣，哪下鼓捣短路了掌机就一怒之下自毙了。

13．给爱机洗澡请用柔布蘸中性洗涤液并尽量拧干，然后再擦。

14．注意一些场所是限制无线通信的，比如医院的医疗器械房。

15．附近有带心脏起搏器的人时，请不要用无线通信功能，带心脏起搏器的朋友也慎用无线通信功能。（与心脏起搏器部位距离最少在22厘米以上。）





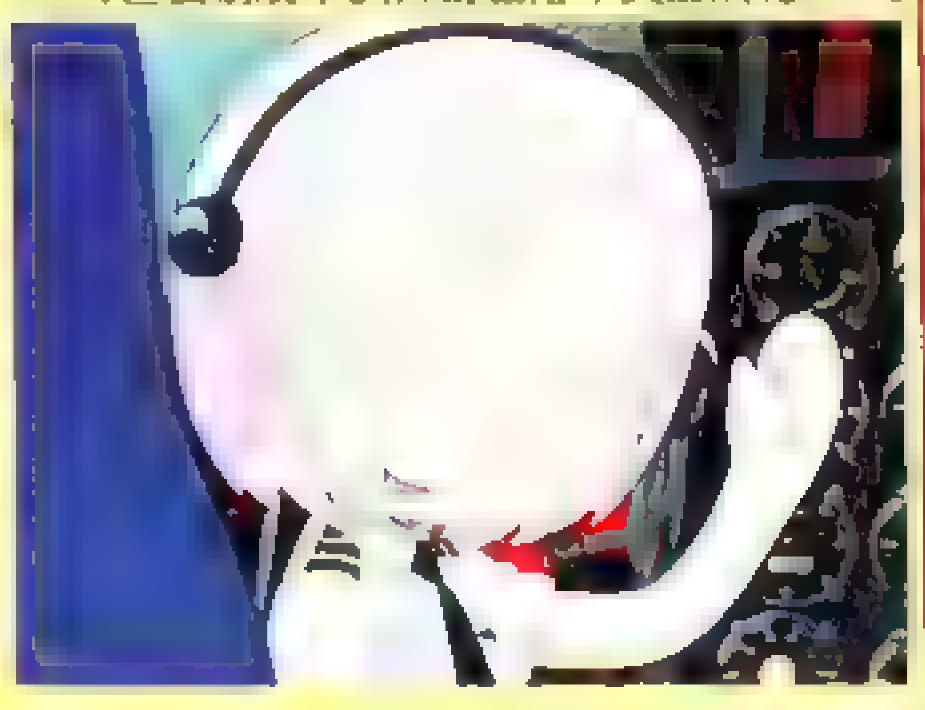
16.你的掌机在飞机上展现无线通信机能时将会有阿布般的破坏力，但它没有阿布化险为夷的神奇。因此乘飞机时不要使用无线通信功能，在飞机起飞降落时更要把机器彻底关掉。

17.(PSP专用)在从记忆棒运行文件或进行存档读档操作时，不要关机，也不要断电，有烧棒的危险。

18.(PSP专用) 如果以后还想刷回1.5，那么就用官网早期发布的2.0升级软件来升级，最好不要直接用游戏自带的升级软件宁信其有不信其无，哪下机器真变砖头就来不及了。

19.(NDS专用)刷机的各位注意游戏与版本的搭配，比如用V5以下版本刷的NDS来玩《马里奥赛车DS》，你的机器就有可能变成砖头。

20.(IDS专用) 用PassMe2虽然可以刷iDS，但会刷成不识神游官方中文游戏的NDS。



玩家保健及其他知识



1.游戏是消遣娱乐之用，为了打游戏影响正常的休息和工作学习，绝对得不偿失，咱们细水长流嘛。

2.不要打游戏打到天昏地暗，觉得眼睛干大拇指酸痛时，就当机立断地休息吧，留得青山在，不怕没柴烧。

3.不要边走路边玩掌机。

4.在校园暴力事件频繁的学校上学的掌机玩家要保持低调，除非你就是校园暴力的制造者。



5.尽量不要做“地下工作者”，一来耽误正常生活，二来心理压力大。

6.现在的掌机虽然都有前光背光，但在黑暗中玩眼睛还会疲劳得很快。

7.干燥季节，人体非常容易积累静电，积累电荷的人接触导电物体后便会被电击，掌机内部元件遭受人体电击后便会出现总总问题。经常被电的朋友在玩掌机前可以拿电阻较大的金属（如铝勺、铅笔、钥匙）与普通金属物质接触以释放静电，再玩游戏就安全了。

好了，这次的《掌机实用技术》就给大家介绍到这里，希望马修这点经验之谈能给大家带来帮助，最后祝大家在新的一年里玩得快乐，玩得开心！





甲虫王者宠物蛋

大家养过大甲虫没有？除了少数小时好玩虫子的男孩，大多数人都摇头吧？一来那么大个的虫子看起来比较狰狞，二来平时见那些小强啊、屎壳郎什么的也确实没什么值得养的，比起《甲虫王者》里那些大家伙差多了。既然现实中找不到那么威猛的虫子，那我们想办法养个电子的吧。

这两个虫子形的宠物蛋当然是出自了"《甲虫王者》系列"的世嘉推出，有两种外形，就是图中大家看到的锹形虫和独角仙两种，感觉不像现实中那么威猛，[illegible]可爱的。

开始游戏，小虫子就从卵里孵出来了，不过长成什么样还未知数，这个要看你喂它吃什么、照顾得怎么样了，不知会不会养出小强、屎壳郎之类……大约一星期后，幼虫进化成了成虫，再喂它就是决定成虫的某个方面的能力的成长了。

宠物蛋搭载了红外线通讯功能，因此大家就可以直接拿自己的虫子和人对战了，单机也有宠物蛋必备的小游戏及热血的挑战赛、淘汰赛等，战斗方式当然还是猜拳了！（某月："是猜野球拳吗？"）

樱井政博、内藤宽等参与了这款宠物蛋的制作，2006年2月25日，甲虫宠物蛋就将发售，价格2800日元，到时还会有新的版本增加，而作为关联产品的挂带也和宠物蛋同时发售，售价为714日元。





超赞的绫波丽概念型iPod

提供：海文

《新世纪福音战士》这部开创日本动画新领域的杰出作品自1995年放映以来，不知不觉已经十年了。不过该作品仍然在多个领域继续散发着自己的影响力。各种与之相关的周边产品也不断推出。今天就给大家介绍一下这款以《新世纪福音战士》中的超人气的——无少女绫波丽为概念的iPod。

这款限量生产的iPod全名为“新世纪福音战士NERV刻印iPod”（新世纪エヴァンゲリオン「NERV」刻印入りのiPod），该产品为套装，除了一个20GB容量的iPod本体之外，还附带一个精美皮套，一对特制耳机以及一套液晶保护膜。

iPod的本体采用了简洁的白色+灰色作为主色调，一方面很好地切合了绫波丽在剧中的形象，同时也使本体给人一种成熟，典雅的感觉。





▲“NERV”的标志非常显眼。

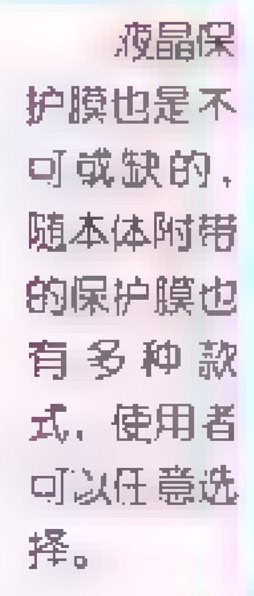
皮套也同样以白色为主色调，值得注意的是缝合所用的线采用了水蓝色和红色两种颜色。看过原著的朋友们应该都能立即明白过来这与原著中丽的发色和瞳孔的眼色是一致的。

▶放入皮套后可以很好地防止本体的磨损。

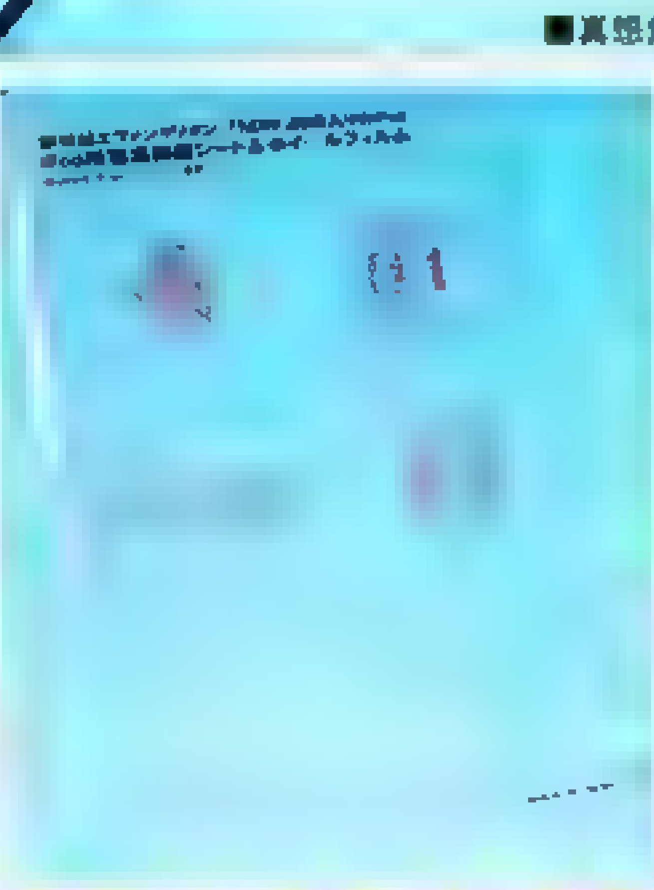


■真想戴上试一试……

特制的耳机同样印有“NERV”的标志，戴在耳朵上一定非常拉风，整体色调也和本体及皮套非常吻合。



液晶保护膜也是不可或缺的，随本体附带的保护膜也有多种款式，使用者可以任意选择。



▶保护膜给人的感觉同样是很“福音”。



该款产品本体大小为104毫米×60毫米×14mm，重量为158克，最大使用时间约为12小时，并且有一年的质保，售价为45000日元，真是一分钱一分货啊。



只要是稍有名气的日本ACG作品中的人气角色通常都会有公司为他们推出相应的手办，而FANS们也常常对此乐此不疲。别以为前段时间非常火爆的日剧《电车男》中那些Otaku们见到自己心仪的手办发售时两眼放光的情景是虚构的，在现实生活中，玩家们对手办的热衷程度也完全不亚于此哦。

"《超级机器人大战》系列"在日本的人气宴自不待言，除了一些著名机器人动画中的角色外，系列的几位原创角色在玩家心目中的地位也十分之高。随着《超级机器人大战 原创世纪》OVA的推出，其中的几位女性角色的人气更是得以彪升。最近，日本手办制作厂商把目光瞄准了其中的三位女性角色，目前已经发售了水羽楠叶和拉米娅两款，而艾克塞琳的则将在1月25日发售。



▲水羽楠叶的造型十分可爱



▲拉米娅的气质很独特，



▲艾克塞琳的手办将在本月25日发售



新的一年已到，不知道大家对去年一年里掌机游戏有什么看法呢？虽然，无论是硬件销量还是软件阵容，PSP都要逊于NDS，不过有一款PSP原创游戏推荐各位一定要玩一下，就是《战国封神传》。作为PSP上一款质量不错的原创S・RPG，游戏有着优美的人设和强大的声优阵容。其中那位给"龙"配音的后藤纱绪里更演唱了游戏的主题曲，给人留下了深刻的印象。今天就给大家一个在线收听后藤纱绪里广播节目的地址，声优控或日语爱好者都可以进去听一听哦，地址是：http://www.konami.jp/mm/db/mone.html

该广播专属Konami，以"萌"和"音"两个字为中心每半月播放一次原创广播剧——《萌音》。该广播剧的舞台发生在一所名叫萌木学园的私立高校里，讲述这个学园里性格各异的学生们的故事。



▶该广播的两个声优，右边的是后藤纱绪里，而左边的则是给《校园迷糊大王》女主角冢本天满献声的小清水亚美。



隐之里／上忍专用马甲

提供：海文

海文自己并不是很喜欢《火影忍者》这部漫画，不过对于《火影忍者》中的一些设定还是挺有好感的。比如说那些俨然一身特种部队行头的忍者们，第一次看《火影》漫画时就让 直都觉得忍者就应该是 -身黑衣黑裤黑面罩的自己有了眼前 -亮的感觉。



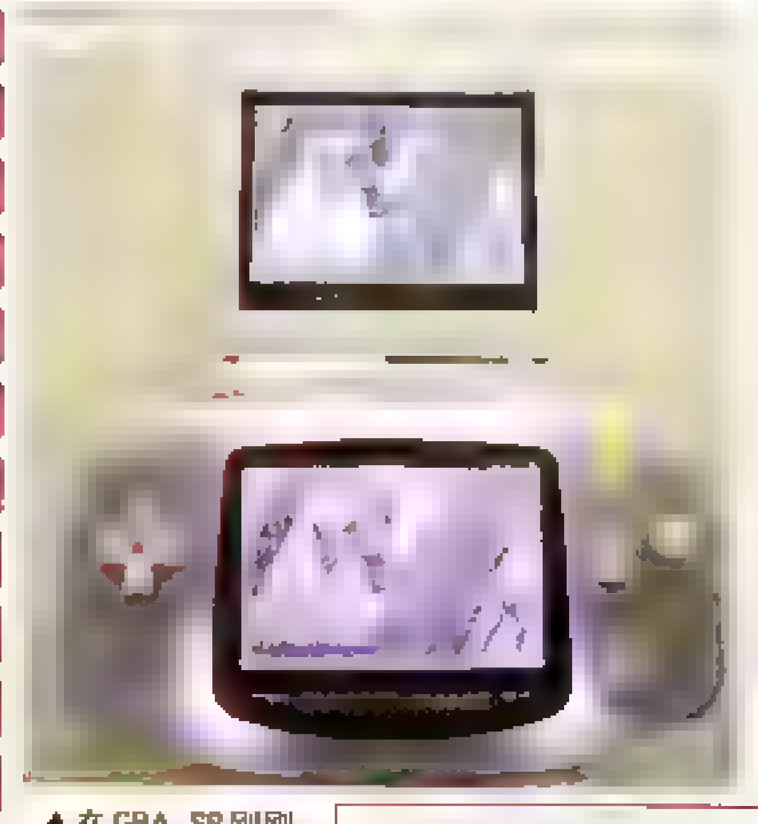
这款隐之里 上忍专用马甲就是按照原作的设定制作的，前方的六个衣兜里应该能放入不少烟雾弹之类的忍具吧。如果你是火影迷同时又是一个COSPLAY狂人的话，那么这肯定会是你的最佳选择。(^ ^)不过该款产品售价相当高，达到了19800日元

[illegible]的NDS

据说这台主机是《星之卡比》制作人樱井政博特意向厂商申请制作的，全世界惟 -一台拥有FC红白风格外壳的主机。至于是不是恶搞合成图还不能确定哦

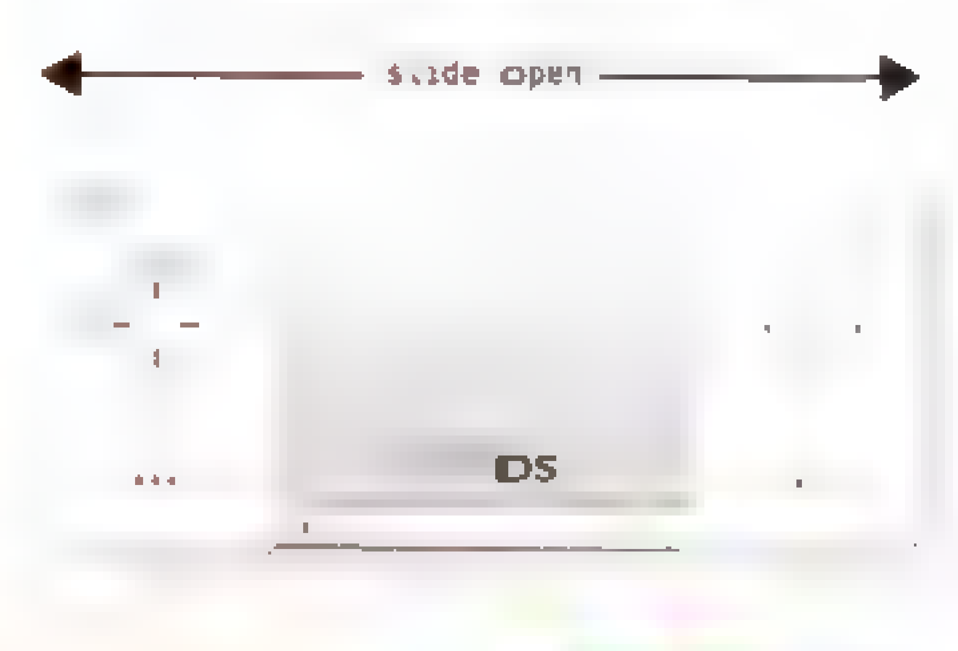
具有红白机风格的NDS!

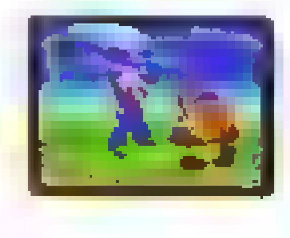
▲外壳为什么只改了一半？

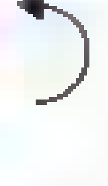


▲在GBA SP刚刚发售时LIKY拍下的一张GBA SP与加了夜光板的GBA的亮度对比照片，那时连NDS的概念都还没有…

-位国外NDS玩家自己设计的新型NDS假想图，供大家鉴赏。







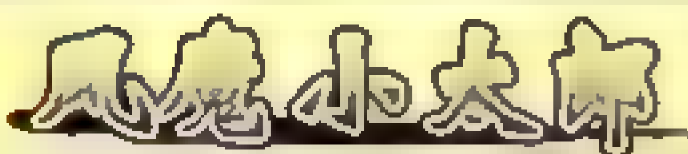


▲外形确实比现在的NDS漂亮多了哦。



——风魔小太郎以及他的忍者们

不知道大家有没有看过车田正美先生的《风魔小次郎》，虽然以今天的目光看来不咋的（其实真不咋的），却将"风魔"这个词教给了中国的动漫饭们。所谓的风魔一族真的存在？答案是肯定的。



很早以前，在相模大山的附近一直栖息着被称作"饭母吕"的一族。这族的栋梁是行者族后代饭母吕石念，这些行者族的人们为饥饿和贫穷所困扰，面临最残酷的生存考验。在935


▲现代风魔忍者的管理忍相横疾风丸。

年将门之乱发生时，这一族的生活状况终于有了转机。同为行者族的饭母吕一族和诹访一族分别投靠了敌对的双方——平将门和平贞盛。两族私下约定，不管战争双方谁获胜，战争完毕后获胜的一方都要庇护另一方。石念次子小二郎是一族百年来的兵法达人，运用役小角的战法和斗技在各地大破敌军。虽然如此，战斗的最终结果是平将门的战败，饭母吕石念的长子太二郎继承父亲的衣钵，小二郎则在关东另起了门户。

日本的战国是一个乱世，各地武将各自割据，关东一家——小田原的北条氏、甲斐的武田氏、越后的上杉氏来回发动着战争。北条家和武田家各自有着自己的忍者军团，拥有强大的情报搜集能力和战斗力，名为"乱波"和"透波"。北条家的乱波集团即是风魔一族。

关于"风魔"这一名称的来历，众说纷纭。比较为大众所接受的是名取密宗秘咒"风之宝


▲风魔一族的祖先

中万物无阻"和妙法莲花经的"灭一毒 出三界而破网魔"的首尾两字拼接而成。该族首领以"风魔小太郎"的名字代代承袭，这点跟伊贺服部一族的"服部半藏"很是接近。


▲现代风魔一族合影

骁勇的风魔一族对北条家极其忠诚，屡次助北条赢得战役。而北条氏被丰臣

秀吉灭亡后，风魔一族也并没有消失。他们来到德川家康建立起的江户，化作盗贼扰乱治安。德川家下重金悬赏捉拿该族，风魔一度陷入危险的境地。同时，曾在骏河之战中被风魔打败的甲州素波残党之一、高坂甚内得知风魔的藏身之处，对风魔小太郎抱有恨意的他立刻向德川家告密。风魔小太郎于庆长八年（1603）被单纯地以盗贼的身分处死。



说到风魔的著名人物，除了风魔小太郎外，就不得不提二曲轮猪助。

天文15年（1546年），风魔侍奉的北条氏康在河越城合战中击败山内、扇谷的上杉氏。这是北条氏康的成名一战，而本战的胜利很大



程度上依赖于两样东西——铁炮和乱波。在乱波集团中，有一名以脚力著称的二曲轮猪助。猪助奉北条氏康之命，潜入了将河越城包围的敌阵之中。敌军是上杉军和古河公方的联合军，实力强大。潜入敌阵的猪助看准时机干掉一个敌人的杂兵，换上对方的衣服得以更加接近上杉，并不断将探听到的情报告知北条，是以双方军队一直处在紧密的胶着状态中。

某日，猪助终于被发现其身份可疑，他以超人的脚力突破敌人的包围向小田原逃去。另一方面，古河公方派出手下忍者太田犬之助追杀。犬之助的脚力比起当时的猪助更加迅速，眼看就要追上猪助时，猪助在某人家寻得马匹，终于将犬之助远远地甩在后面，逃到了属于己方领地的小田原。这之



后，猪助又听到关于自己卑怯的言论，于是他再次将犬之助约出要求比赛脚力，犬之助也欣然应约。两个人一共跑了40公里的路程，最后猪助漂亮地获得了胜利。而犬之助则力尽身亡。猪助由此获得“风魔的韦驼天”这一称号，而韦驼天正是神话中善跑的神。



忍者和大名之间存在着很微妙的关系。尽管忍者的地位低下，可是对于大名来说，他们又是不可缺少的战力。而忍者一边要为大名出生入死，同时一族的生存也完全仰仗大名。对于乱波的风魔一族来说，北条家有着不可替代的崇高地位。

北条的历史起源于北条早云。早云最早叫伊势新九郎。应仁之乱临近尾声之时，伊势家平定了今川家的骚动，由此势力大增，伊势新九郎也开始有了成为关东霸主的野心。他的登场同时也标志着日本战国时代的到来。

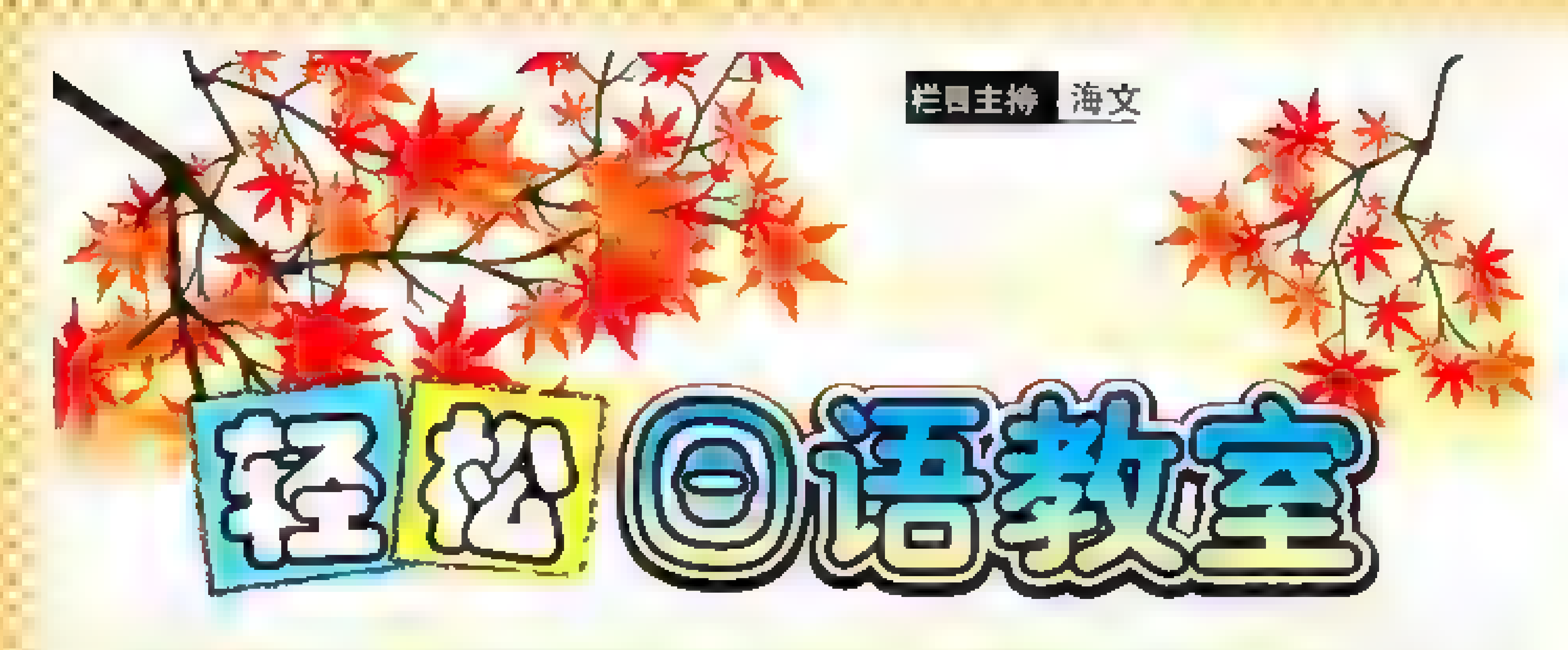


经过北条家的二代目北条氏纲后，终于到了三代目的北条氏康。氏康是氏纲长子，在日本的历史上受到很高的评价，被记载为一个“学问上佳的武将”和“情感丰富的文人”，一直以仁德受到民众的拥戴。和有名的上杉谦信、武田信玄一起被称作“关东三雄”。在氏康的年代，风魔开始大规模地活动。

此后，经过北条氏政、北条氏直、北条幻庵三家大名后，北条家终于为丰臣秀吉所灭，风魔一族也开始隐身遁迹。



▲北条的家墓 从左到右分别是早云、氏纲、氏康、氏政、氏直。



栏目主持 海文

轻松日语教室

这段时间最让自己感到遗憾的事就是错过了和几个大学同学的新年聚会，不过春节就快要到了，要和同学叙旧的话也有的是机会。只希望到那时不会有人连春节都不回家吧

上辑问题的答案

上次在和大家谈到容易产生歧义的词汇时给大家留了一个问题，那就是“**殺風景**”这个日语单词的含义。现在就公布正确答案，“**殺風景**”这个词在日语中有两个意思，一个意思是指景色或环境给人单调的感觉，另一个意思则是形容某某事物无聊，一点儿也不有趣。

举两个例子：

“**殺風景**な教室（きょうしつ）だ。”

sappuukei na kyoushitsu da。

这句话里的“**殺風景**”是取它的第一个含义，就是说教室里的摆设让人觉得很单调，并且隐含着“进来后就觉得心里不太舒服”这样的细微语感。

“男（おとこ）ばかりで**殺風景**な宴会（えんかい）だ。”

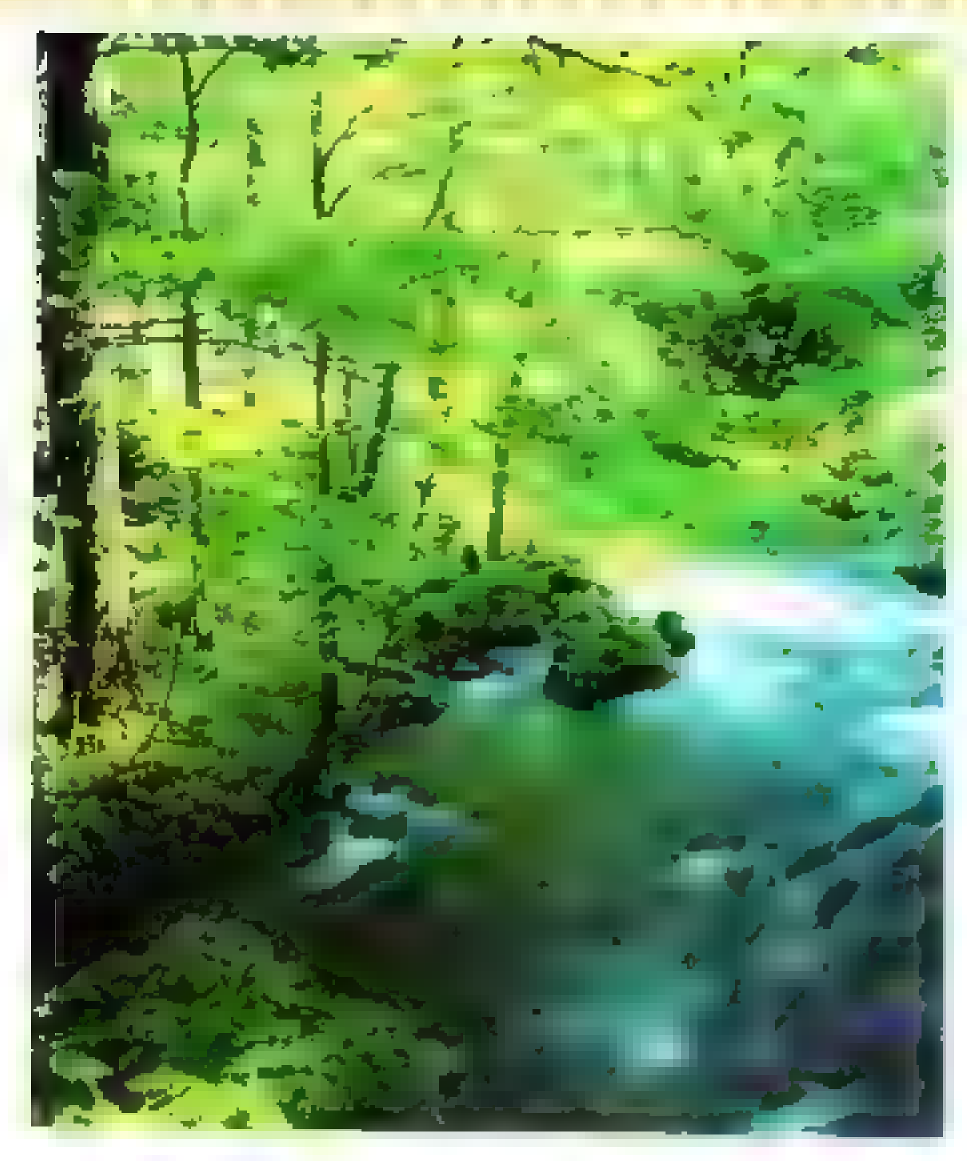
这句话里的“**殺風景**”则是取它的第二个含义，句子的意思就是“全是男的，这样的宴会真是没意思。”这个例子应该是很容易让大家理解的，相信每一个男性读者在同样的条件下都会产生同样的想法。女性读者的话把这句话里的“男”换成“女”应该也是成立的吧……

登门拜访的礼节

日本是一个非常注重礼节的国家，这一点体现在日本人生活中的方方面面。在到别人家中登门拜访时，更是要注意礼节方面的问题，否则很容易给主人一方留下不好的印象。

首先要注意的就是，在登门拜访之前一定要事先给对方打电话约好日期以及具体时间。日本人是非常反感别人突然造访自己家的，如果没有在对方拜访之前把自己家中打扫干净的话，主人一方会觉得相当丢脸，更重要的是虽然主人一方嘴上不会明说，但心里还是会觉得客人非常失礼。要特别提醒一点，客人在和主人约好时间后，千万不要在约定时间之前登门拜访，因为在临近约定时间前





主人肯定都在忙着打扫房间，如果主人是女性的话可能还要花点时间化妆什么的，如果主人在拖地或是化妆化到一半时客人就过来的话，那无疑对主客双方都是非常难堪的。

客人在登门拜访时最好是先准备一些礼物，当然也不用送太贵的东西，一些鲜花或是食品就是不错的选择。当来到主人家门口时，一定要先按门铃或是敲门，让主人自己过来开门。当和主人寒暄一阵之后就可以把手中的礼物送给主人了。这时候应该这么说：

“ささやかですが、どうぞお受け取りください。”

sasayaka desu ga、douzo ouketori kudasai。

“一点小礼品，请您收下。”

在对方家中和主人共进晚餐时，如果餐桌上有自己不爱吃的东西可以不用逼着自己吃。日本人通常不会像中国人请客那样以频繁地为客人夹菜来表示自己的热情。这就是中日文化之间的一个显著差异了。

当离开主人家中时也要记得向主人今天对自己的接待表示谢意。

“今日は本当にありがとうございました。”

kyou wa honto ni arigatou gozaimashita。

今天真是太感谢您了。

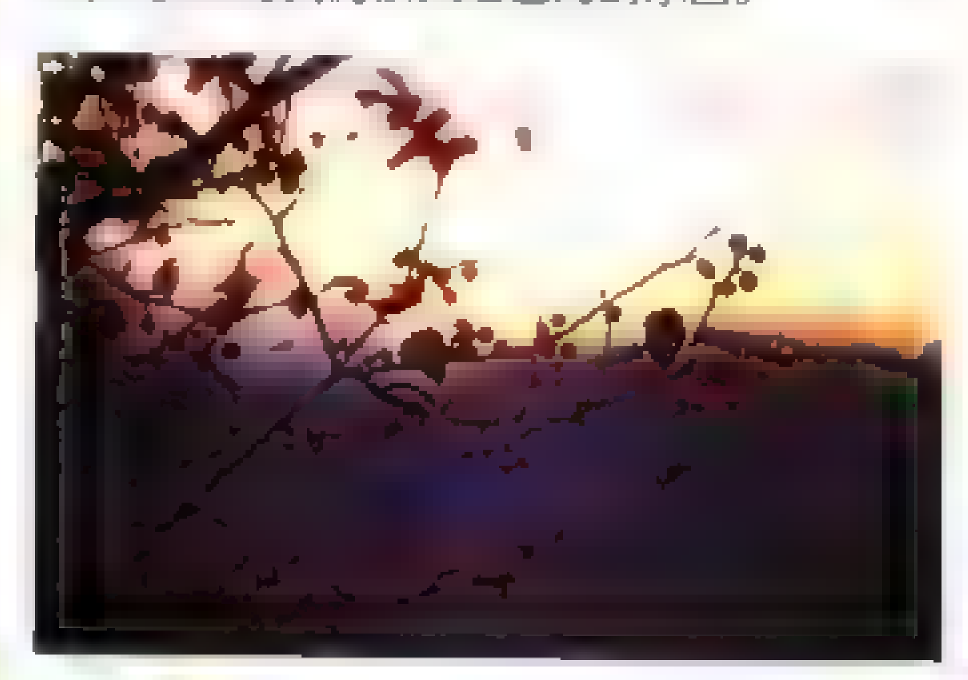
以上都是到日本人家中串门时一些要注意的事项。当然，主客双方都是年轻人，或者关系很铁的话也用不着这么多礼数，不过在拜访长辈或是不太熟的人时，还是要在礼节方面下足工夫才行，这样才容易给主人留下好印象。

日语中的谚语

泣（な）いて暮（くら）すも一生（いっしょう）、笑（わら）って暮（くら）すも一生（いっしょう）

naite kurasu mo issyou、waratte kurasu mo issyou。

海文个人非常喜欢的一句谚语。直译为“哭着生活也是一辈子，笑着生活也是一辈子。”生命对于每一个人来说都只有一次，你是想哭着度过，还是想笑着度过呢？在我们的一生中会遇到许多坎坷甚至是一些意想不到的打击。没有人有能力因为你的怨天尤人而给你重新来过的机会。但是你给自己一个微笑的话，却能给自己乃至周围的人传达出积极、乐观的信号。永远不要让悲观的情绪占领我们的内心，而要经常提醒自己，我们还拥有许多值得我们去笑着面对的东西。



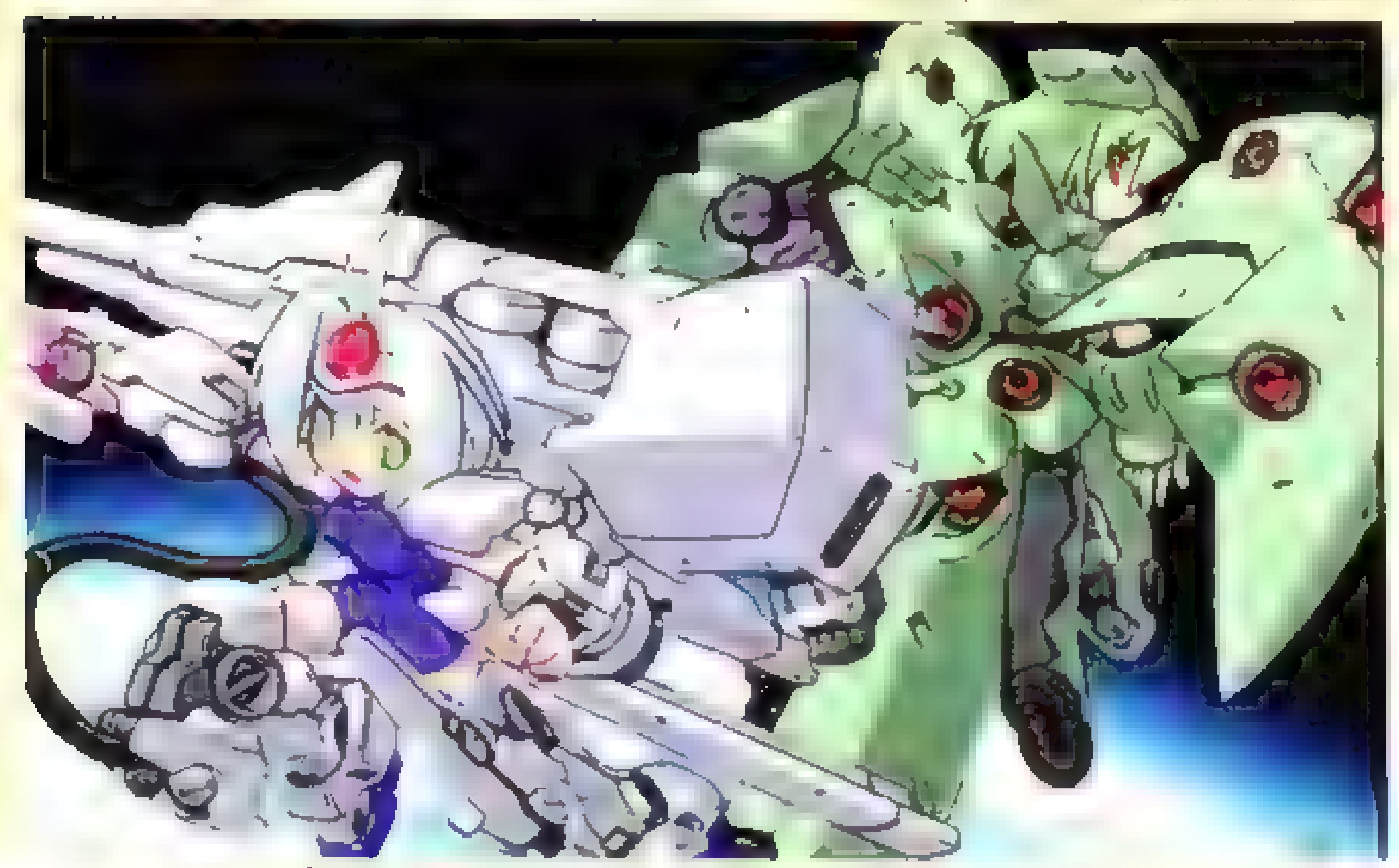
顺序、等级的数法

一番	いちばん 1
二番	にばん 1
三番	さんばん 0
四番	よんばん 1 よばん 0
五番	ごばん 0
六番	ろくばん 2
七番	ななばん 2 しちばん 2
八番	はちばん 2
九番	きゅうばん 1 くばん 1
十番	じゅうばん 1




乘坐FLYING ARMOR的高达MK－Ⅱ。


海文一直觉得红色的AEGIS是《高达SEED》初期5架机体中最漂亮的。


这两个家伙……似乎叫他们MA少女更合适一些……



▲超华丽（可爱？）的Ex－S。

GAT-X105 STRIKE

↑可爱的STRIKE高达。


栏目主持
掌上动漫游

零时过后

——《地狱少女》的表与里



[illegible]

文俗学是研究民间通俗文化的学科，[illegible]民间的歌谣、传说、民间故事都是其研究对象。这些研究对象有时候会和神鬼[illegible]。文学的研究对象产生重叠，而这重叠的一部分正是我真正感兴趣的东西。说白了就是对用通俗的文字来描写神鬼奇谈的作品感兴趣吧。

动漫作品分类里，其中有一类独成一类，但总会吸引那么一部分的人群，那就是怪谈类动漫（请允许我这么说）。这类作品多取材于一些民间传说，从数年前的《地狱老师》、《百鬼夜行抄》到近期的《怪说百物语》、《Ayakashi》再到现在的《地狱少女》，无一不是这些传说的延伸。由于对文俗学的喜爱，自然也会对这些动漫作品抱有极大的兴趣。

嗯……也许，只是我憧憬那个地方而已吧。

表

人生就如被操纵的木偶，被丝丝细线缠绕，宛如那脆弱、悲哀的彼岸花，无数次品尝着愤怒、悲伤和泪水。午夜零时的帐幕后，无法消除的怨恨，将得到驱除。

——出自《地狱少女》引子

入冬以来，终于在这个夜晚感到彻骨的冰凉，连前几天还在到处乱窜的小猫今天也收敛了起来。我穿上件毛衣，像要吞噬星空的空气般，打开窗深深地呼了口气后又立刻把它关上了。

不远处传来了深夜零点的钟声，像要催促夜归人加快脚步好让另一半放下心头石般，整整敲响了12下。那钟声仿佛是苍穹上的一线光亮，分隔着今天和明天。而人们就活在不断轮回的今天中期待着明天的变幻。



有些作品，只有在特定的时间段里观看，才能够体会出里面蕴涵着的特别意味。你知道的，我是说《地狱少女》。奇怪吗？其实这也很容易说得过去的，就好像[illegible]真正的[illegible]不会选择在白天看《午夜凶铃》一样。所以我每次看《地狱少女》都会选择在深夜零点左右。其实还有个原因，就是在日本，《地狱少女》的播出时间就是深夜零点。

我的电脑一直是一边播一边放《地狱少女》[illegible]像的画质搭配着手中的[illegible]，听完那段熟悉到能背出来的引子后，音箱里传出了SNoW的歌声《[illegible]》。据说她之所以取名为"SNoW"，是希望自己能像雪花一样轻灵的飘入人的心中。而这个"SNoW"的写法也够特别的。除了名字之外另一样引起我注意的地方就是，她竟然是和我同年的（就是不说是哪年）。



相比SNoW，能登麻美子的声音更令人着迷。虽然除了《Trinity Blood》和《Monster》外就不知道她还出演过哪些作品，虽然整部动画中最空闲的CV就是她，但当你听到她那句出名的"いっぺん死んでみる？（要死一次试试吗？）"并为之心寒一把的时候你就会明白为什么主角阎魔爱的声优会是她了。另外，能登麻美子还担当片尾曲《かりぬい》的演唱，可谓身兼多项重任啊！

我们所生活的这个世界，是一个三次元的世界。这里有其固定的法则，从一个场所移动到另一个场所，若不是徒步，就必须利用任何一种交通工具。遇到障碍物时，若不将之消除，就必须绕道而行。时间亦是无法超越的。如果这种种不可能的现象都成为了可能的话，人类世界就会成为另一个次元，或是另一个次元介入了我们所处的次元。我想出现这些情况多数是后者居多。日本有幅画叫

[illegible]

[illegible]鬼节也可理解成如此。

[illegible]谈类的作品，如中国的《聊斋志异》《搜神记》，日本的《阴阳师》《百物语》，还有现在的《地狱少女》，无一例外都是作者把对人类社会的种种看法寄托在存在于异次元的神鬼上。

仇恨、嫉妒、伤害，这个过程每天都在人类世界里上演着，为什么？为了月收入提高10%？为了结束年龄与无女友历史的尴尬？为了别人对自己的[illegible]由[illegible]改成"爱好"？这些正是《地狱少女》向我们表达的。

还记得那个传言吗？

都市的小孩子中，有着这样一个传言：只要在深夜零点的时候与"地狱通信"取得联系，将无法发泄的怨恨写下来，地狱少女就会出现，她将为你把怨恨的人打入地狱。

我们的城市，或多或少会流传着一些传言。有古代一直流传至今的，例如我国著名的"梁山伯与祝英台"；有到了现代才出现的，例如某某学校以前是个焚尸场等等。先不论这些传言的真假，其实研究这些传言是很有趣味的，这样会大大满足人们的好奇心。《地狱少女》中就是以这样一个传言为契机，叙说着一个个影射人性阴暗面的故事。

看看屏幕右下角，已经是0点23分了，音箱里再次传出能登麻美子那熟悉的嗓音，我靠着椅背，回想着刚才片中的情节。

该睡了吧，我想……



四周很黑，只有少数窗户里透出来的点点白光。这是什么地方？我低着头看着地上，咦！怎么我是站着的，刚才不是坐在电脑前的吗？哦，我明白了，我肯定是像新闻报道中的人一样，过长时间打电脑而导致死亡了。唉，真够悲惨！我的人生才刚刚开始而已啊[illegible]

[illegible]到简直像是由脑袋传出一样。

[illegible]想法般，声音再度响起。

"你相信吗？"

[illegible]无人的？

[illegible]

[illegible]境，不只是为何事呢？"

"没什么，路过小个梦而已。"

[illegible]不知发生了什么[illegible]又来到了一个陌生的地方，这是个奇怪的地方，[illegible]放眼望去全是红色鲜艳的花朵，远处还可以看到一条古道，旁边传来潺潺流动的水声，看来这些花是吸收河水而生长的。

"你睡觉前做了什么？怎么会来到这种地方？"真是吓了我一跳，原来周公大人还没走。

"哦，我在看《零时以后》啊，关于《地狱少女》的。"

"《地狱少女》？那部动画？那这里就是地狱入口咯，[illegible]动画片都知道，这个周公还真够IN的。

"为什么你知道的？"我诧异地问。

"当然了，我是睡梦人周公嘛，你在梦境看到的我都能解答。"

"哦，真够厉害的，那这花是什么花？"

周公大人清了清喉咙，用大学教授应有的语气说道：

"此花叫彼岸花，又名曼珠沙华，开在秋彼岸期间……"

"秋彼岸？"

"臭小子，别插嘴，春分前后三天叫春彼岸，秋分前后三天叫秋彼岸。彼岸花是开在秋彼岸，而且还非常准时，所以叫做彼岸花。佛典《法华经》关于彼岸花有这样一句描述：开彼岸，花与叶，永不见。'开彼岸'的意思刚才说过了，而'花与叶永不见'就是说花开时看不见叶子，有叶子时不开花。相传此花只开在黄泉路上，也就是这里，远远的看上去就像是血所铺成的地毯，又因其红得似火而被喻为"火照之路"。另外，彼岸花在日本的

[illegible]……连王菲都知道。

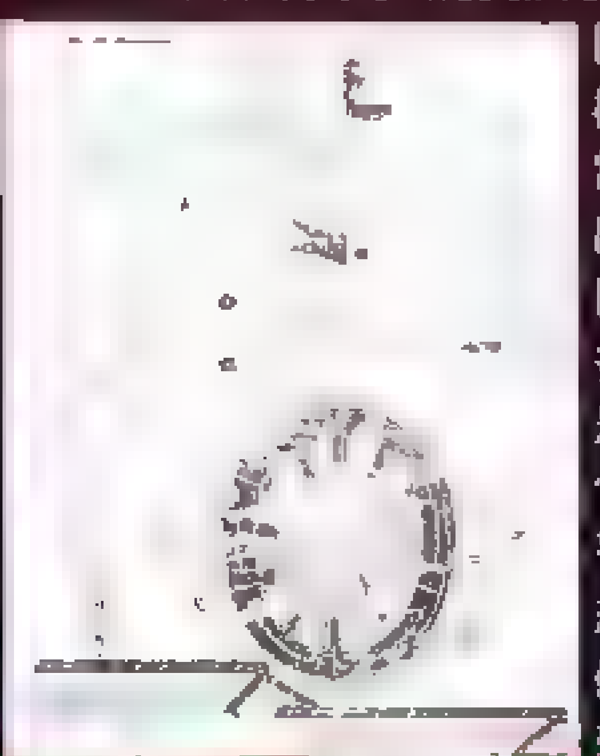
[illegible]……我大概知道他们在干什么了……学生模样的女孩正在[illegible]帮她复仇呢。

突然想到，阎魔爱的名字怎么和阎罗王这么像的，她们有什么关系呢？正当我想开口问阎公大人的时候，他已经开始说了：

"阎罗王，简称阎王，又叫阎魔罗王或者阎魔罗社，汉译[illegible]，意为缚[illegible]有罪过之人。佛教称他为阴间地狱之主。阎罗，包含多重含义，一种为双世，《长阿含经》地狱品》有'[illegible]于世中常受苦乐二报'的描述；一种为双王，《玄应音义》中称：阎罗王兄妹都作地狱主，兄治男事，妹理女事，故曰双王。阎魔爱取姓'阎魔'，并负责把有罪过之人送入地狱，虽然不能把她称为阎罗王，但至少性质是一样的。"

"哦，明白了，原来阎罗王还有个妹妹。那阎魔爱身边那三个人又是什么？"

"那三个吗？嗯，累了，先喝口河水——LADY FIRST吧，那个女的叫骨女，她的本体是一具骷髅，由于讨厌这样的外表，她通常以美女的形态出现，就是和中国的白骨精差不多。另一种形态是红色人偶。那个大叔叫轮入道，平时以大叔的形态出现，其实本体是一个有着车轮形态的妖怪，



[illegible]态是黑色人偶，最后是[illegible]里的怪物。"

[illegible]是什么东西？"

[illegible]立刻要买汤，[illegible]卖的汤就是孟婆汤。"

[illegible]喝这些河水会忘记过去，那你怎么还记得我啊？"

[illegible]你有认真听我说话吗？我是说人饮真水[illegible]是人啊。你说我是人吗？"



[illegible]那阎公大人知不知道人类是怎样和地狱少女取得联系的？"

"用电脑啊。到了深夜12点，上以下网站http://jigokutsushin.net然后在那里输入你怨恨的人的名字，就可以呼唤地狱少女了。这之后她就会给你一个人偶，人偶上系着一条红线，解开那条红线，就会和地狱少女正式签下契约，你怨恨的人就会被打入地狱。好简单的说，不过那网站也简陋了点，里面只有一个对话框。"

"哦，原来是这样，那地狱少女为什么会用电脑的？"

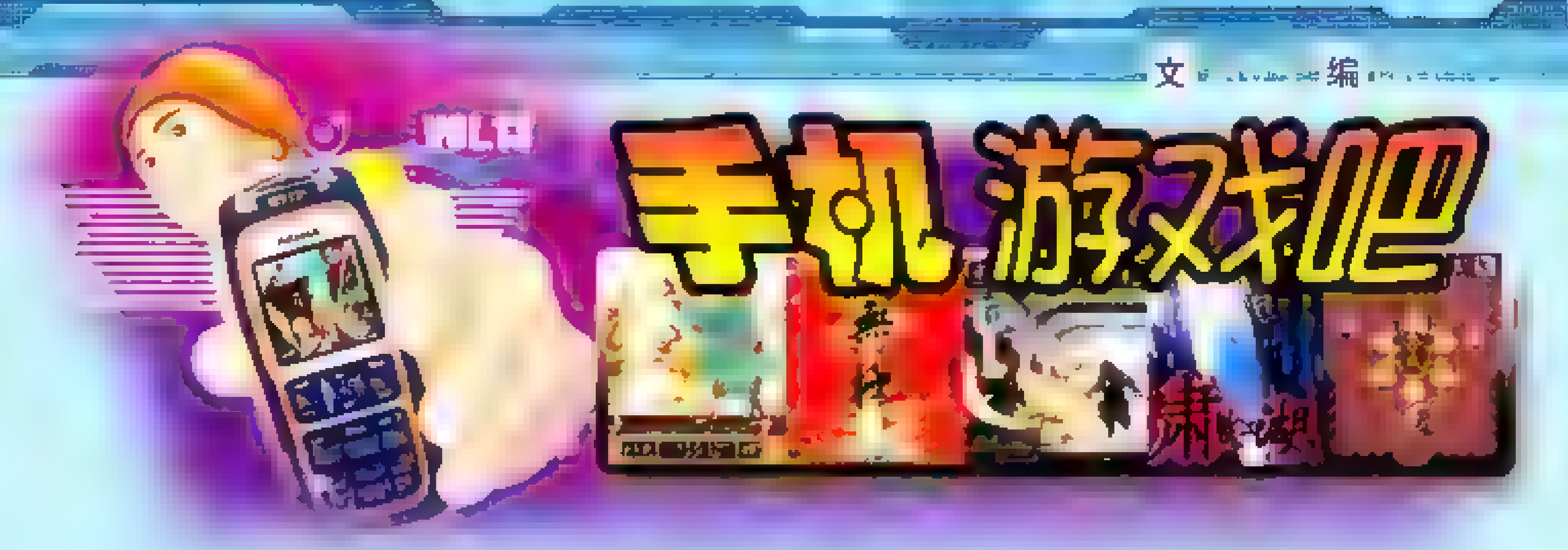
"电脑嘛，电脑……"

我睁开了双眼，原来是天光了，我的"见光即睡"病又发作了。哎呀，刚才忘记了和地狱少女问声好啊，而且阎公的话还没说完的。不过算了，多得他，我终于能完成这篇文章了。

结语

啊！终于写完了。在这里要感谢小编胧月对我提议说写文章要摆脱说明文的框框，于是才会诞生出这篇怪异的文章，希望大家喜欢。

另外，关于《地狱少女》中的那个网站，我在深夜12点的时候上过了，上不了的……



新的一年终于来到了，各位学生朋友也马上面临期末考试了吧 小豆子在这里祝大家考出好成绩

2006 中国手机3G年

2005匆匆走过，历史又翻开新的篇章。在2006这崭新的一年里，中国手机业将全面进入3G时代。

2005年末的时候，信息产业部高层领导公开指明3G在中国的建设条件已经成熟。特别是国产TD-SCDMA标准，从设备到终端都已经制造并测试完毕，大规模商用没有任何问题。当前3G业界标准有三个，分别是美国倡导的CDMA2000、欧洲倡导的WCDMA和中国自己的TD-SCDMA。TD-SCDMA标准的确立意味着我国将在未来通讯领域占有重要一席。中国政府也将会鼎立支持TD-SCDMA标准。

现在业内普遍看法是今年年初国内不会颁发3G牌照。而在第二季度，中国电信将可能获得第一张3G牌照，进行TD-SCDMA的网络建设。稍后中国联通和中国移动将分别获得CDMA2000和WCDMA的牌照。由于3G网络的建设用资金非常庞大，因此国内应该只会颁发3张全国性的3G牌照。

不出意外，今年各大通讯商将全力投入到3G手机网络的建设中，中国手机将进入3G时代。中国联通将秉持CDMA 1X的优势，以最快的速度将网络升级到CDMA2000，从而成为第一个拥有覆盖全国3G网络的运营商。事实上，无论是移动还是电信都已经开始在重点城市秘密建设3G基站。中国移动最近更在广州地区开设了3G体验店。2008年北京奥运会前，中国的3G通讯网将会完全成熟。

3G将引起手机业的多米诺骨牌效应。首先是用户的手机必须更换，新手机将引发新的消费热点。其次手机性能的提升，使得3D游戏在新手机上成为可能。基于新技术的手机游戏能为用户提供更快更稳定的体验。当然，更快的网络连接速度也将促使手机网络游戏向更加类似于电脑网游的方向发展。

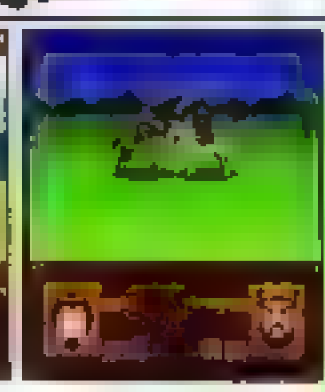
3G将会对手机行业进行全面洗牌，为通讯运营商、手机生产商、手机游戏制造商等提供新的机遇。手机产业的格局将会全面改变，现在的弱者若抓住机遇将会成为未来的强者。让我们期待新手机时代的来临！


▲TD-SCDMA的产业链已经趋向成熟。

近期热门手机游戏推荐







三国策			
	汉风		SLG
	诺基亚S60系列手机 摩托罗拉V303 V3 索尼爱立信K503C K750C等		
	平衡性不错的三国策略游戏		
	人物头像太丑		
	★★★★★★★☆☆☆		

厂商网站：http://www.magma-land.com

下载方式：移动手机登陆 梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→情景游戏

国人开发的以三国为背景的手机策略游戏。玩家要通过内政、人事、外交、军事等各种手段实现中原的统一。相比较其它三国游戏，本作更重视战斗，有二十多种不同的阵形供玩家选择。双方武将相遇的时候可以进行单挑，并可使用武将技能。游戏的系统吸收了多款策略游戏的优点 总体感觉还不错。



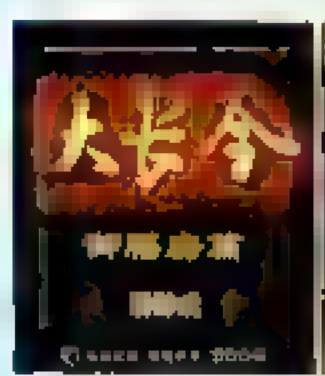
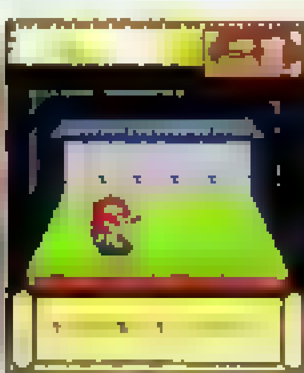
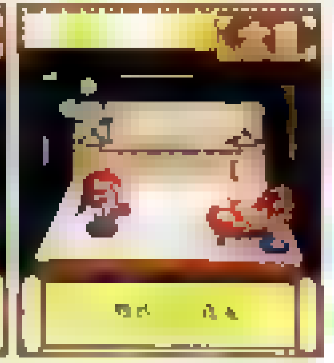


超级机器人战争			
	波波魔火		S·RPG
	诺基亚S40 S60系列手机/摩托罗拉V303 V600 C650等		
	战斗画面魄力十足		
	系统过于简单		
	★★★★★★★☆☆☆		

厂商网站：http://www-cn.bbmf.net

下载方式：移动手机编写短信FM发送到163089

国人开发的类似《机战》的游戏，故事讲述公元2097年，罗昂加入名为USN的组织，为维护世界和平而战斗。游戏以任务方式进行，玩家将地图上所有敌机击落后，可进行下一个任务。任务中间的休息阶段则可以购买武器和存储。游戏战斗画面不错，巨大的机体占满了整个屏幕，很有震撼力。

大长今 御膳房篇			
	韩国MDocks		RPG
	诺基S40 S60系列手机/摩托罗拉V600 E398 索尼爱立信K700C等		
	知名电视剧改编的手机游戏		
	游戏过程过于单调		
	★★★★★★★★☆☆		

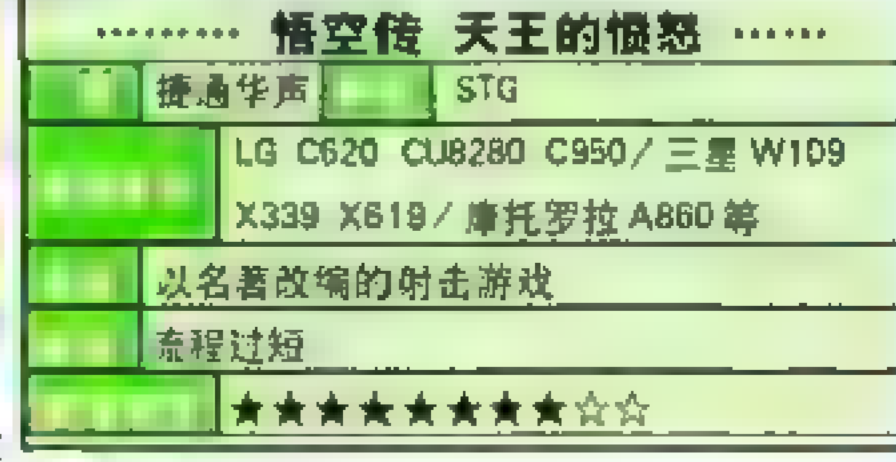
厂商网站：http://kjava.sohu.com/dcj

下载方式：移动手机编写短信YSF发送到666680

作为2005年最热门的国内电视剧之一，《大长今》的魅力时至今日都无可抵挡。本作则是《大长今》系列手机游戏的第一篇，剩余两篇《御前医篇》和《绝对味觉》将稍后发售。游戏中玩家将操纵长今制作各种料理，并在御膳竞赛中获胜，成为御膳房的最高尚宫。游戏分为养成模式和经营模式，还有多种结局设定。





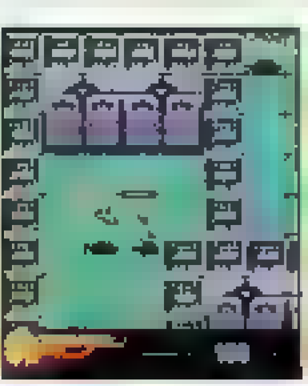
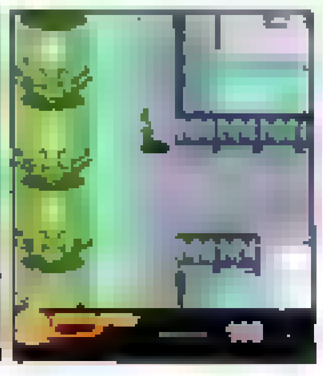


悟空传 天王的愤怒			
	捷通华声		STG
	LG C620 CU8280 C950/三星W109 X339 X619/摩托罗拉A860等		
	以名著改编的射击游戏		
	流程过短		
	★★★★★★★★☆☆		

厂商网站：http://www.sinomobile.com.cn

下载方式：CDMA手机用户登陆 神奇宝典→软件超市→软件目录→射击游戏

根据《西游记》改编的飞行射击游戏。玩家可以从孙悟空、猪八戒、沙和尚三位角色中选择一位进行游戏。除了普通攻击外，玩家还能使用法术攻击，并进行蓄力和防御。游戏共有五关，南天门、火焰山等原著中的场景均会在游戏中再现。游戏在CDMA高端机型上运行非常流畅，爽快感十足。

深入敌后			
	掌中米格		ACT
	诺基S60系列手机/摩托罗拉V3 V600 V501/索尼爱立信K500C等		
	游戏紧张感十足		
	画面稍显粗糙		
	★★★★★★★☆☆☆		

厂商网站：http://www.mig.com.cn

下载地址：移动手机登陆 梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→动作游戏

类似《潜龙谍影》的反恐游戏。玩家要扮演特工解救被恐怖组织绑架的八位生化博士，并阻止他们制造生化武器的阴谋。游戏画面采用俯视视点，玩家要尽量躲避敌人，以最小代价完成任务。游戏的特色在于其经验系统，击毙敌人后会增加经验，进而补满生命力并增加攻击力及防御力。

文 huya 编 LIKY



海拉尔王国

马上春节就要到了，预祝大家新年快乐。我们这次的"塞尔达专页"也来一次"合订版"吧，我们来轻松一下，用"A～Z"打头的游戏关键词来活跃一下脑细胞吧。收录的名词有些为系列共通、有些是掌机版独有，这些点滴或许能够唤起您脑海中的回忆片断，又或许能让你了解到海拉尔世界更多的细节，对系列情有独钟的观众可别错过

《塞尔达》系列中的"A～Z"

涉及作品的简写如下

《梦见岛》=《梦》
《梦见岛DX》=《梦DX》
《不可思议的果实》=《果实》
《塞尔达传说 众神的三角力量+四支剑》=《三角力量+》
《神奇的小人帽》=《小人帽》

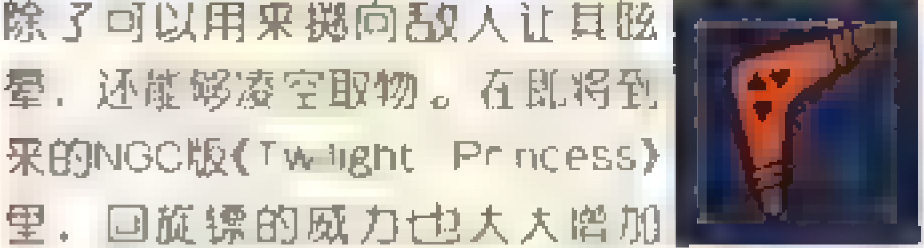
A Animal Village（动物村）

坐落在克荷林特岛东南角的动物村是《梦》中一道别致的风景线。大至猛鳄，小至白兔，各式各样的动物都聚集在这个村子里，和睦相处，与世无争，过着桃源般的生活。虽然并非人类，但受到神灵庇佑的它们亦能够与林克交流，提供有价值的线索。海滨少女玛琳的歌声深受动物们的喜爱，每当歌声响起，所有动物皆围在玛琳身旁，陶醉其中。尽管GB屏幕不大而且是黑白画面，但自然和谐跃然屏上，如诗如画的场面令人触景生情。



B Boomerang（回旋镖）

这是"《塞尔达》系列"的标志道具之一，其观赏性与多用性一直为玩家所津津乐道。回旋镖在林克手上便会产生许多意想不到的作用，除了可以用来掷向敌人让其眩晕，还能够凌空取物。在即将到来的NGC版《Twilight Princess》里，回旋镖的威力也大大增加了，不但能够锁定多个目标，还可以制造龙卷，看来注定会成为不少玩家的最爱。



C Cucco（克酷鸡）

与人类的家禽相仿，只不过是塞尔达世界中的称呼罢了。这种浑身白羽，四处悠闲散步的动物可以经常在村庄中看见，也有部分喜欢在野外溜达。别看它们弱小无比，如果你一直欺负它们的话，可是会受到报应的哦。



D DX（豪华版）

《梦》是1993年在GameBoy上推出的作品，也是第一部掌机《塞尔达》作品，推出之后便在掌机上掀起了《塞尔达》风暴。毫不逊色于家用机版的流程与游戏性，充分发挥了GB性能的画面与音乐，使这部作品成为了GB历史中最为经典的作品之一，至今仍有许多玩家将其奉为2D《塞尔达》的颠峰。《梦DX》则是1998年随任天堂第



一部彩屏掌机GameBoy Color首发的作品，作为《梦》的改良版，不但将掌机上的《塞尔达》从黑白带到彩色世界，还改进了不少细节并加入了DX版独有要素。《梦DX》挟新主机之势再次征服了全球的玩家，600万份的销量便是最好的证明。

E Ezlo（艾泽罗）

作为第一个诠释林克戴绿帽子缘由的人物，我们有理由在塞尔达历史上为其书下一笔。登场时被几只最弱的绿球球欺负，同行后又对林克颐指气使，让玩家哭笑不得。这名皮克罗的大魔法师是典型的刀子嘴，他的挖苦嘲笑和自吹自擂成了旅途中的调味剂，笑料很足。各位一定要多用选择键看看他的台词哦。



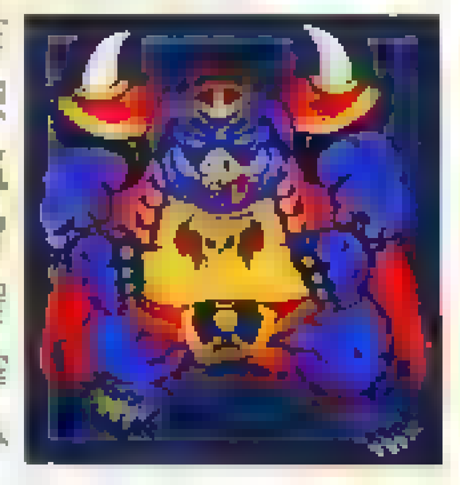
F Fairies（精灵）

没有什么能在迷宫中遇见精灵更令人高兴了。除了能立刻恢复生命力之外，你也可以像捉蜻蜓一样将精灵装入瓶中，以备后需。有哪几个玩家不是在出门前带上数个装着精灵的瓶子呢？



G Ganon（加农）

以前在人物篇已经有过介绍，"《塞尔达》系列"最著名的幕后黑手。现在大家最感兴趣的就是DS版新作里，加农会不会再次作为最终魔王出现，毕竟在之前的掌机原创作品中，加农只在《果实》里作为隐藏魔王登场，而且必须满足苛刻的条件。这很大程度上是因为任天堂将掌机作品定位于系列外传，与家用版作出区别，给玩家带来全新的感觉。

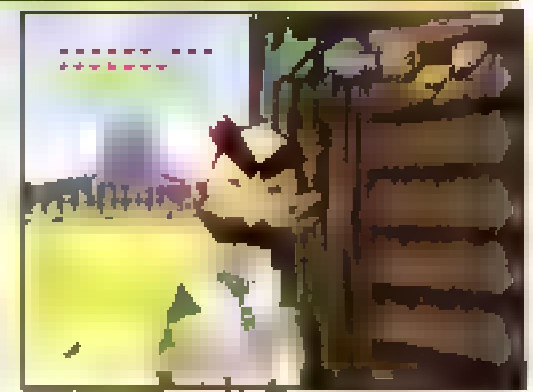


H Hyrule（海拉尔）

在这片神奇的土地上，林克上演了一次次波澜壮阔的冒险。天为父，地为母，海拉尔孕育着的传说无时无刻不在吸引着玩家那颗冒险之心。虽然《梦》与《果实》的舞台都并非海拉尔大地，在《小人帽》里我们再次回到了这里，海拉尔的传说也将永远流传下去。

I Ingo（因格）

隆隆牧场里的野心家，企图篡夺泰隆与玛隆经营的牧场，但只不过又再次成为了邪不胜正的一个实例而已。所幸的是，他最后醒悟过来，明白了勤劳工作的意义，隆隆牧场再次度过危机。



J Jabu-Jabu（加卜加卜）

卓拉族领域内的巨大鱼类，很受族人的尊敬，然而谁能想到其腹内也别有一番洞天呢？在《果实》里，林克摇身变成《木偶奇遇记》中的匹诺曹，勇闯迷魂阵，为解决大陆的危机而努力，相信加卜加卜大人也"心知肚明"吧



K Kakariko Village（卡卡利科村）

与繁华威严的海拉尔城比起来，恬静祥和的卡卡利科村别有一番风味。村子里不但有商店，还有不少秘密可以挖掘。在魔物横行的世界中找到这么一片理想的休憩场所实在难能可贵。以吉他为主的主题音乐相当优美，也颇受玩家青睐。《梦》中的玛贝村几乎就是卡卡利科村的翻版。

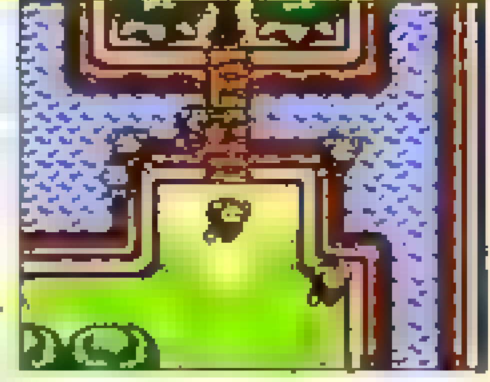
L Link（林克）

作为系列共通的主角，林克的存在本身便是一块金招牌。这名英姿勃发、身怀绝技的少年一直是全世界游戏玩家的偶像。我们为什么会喜欢林克？是欣赏其外貌、性格还是是勇气？每名玩家都会有自己的答案。尽管游戏中



我们可以自己取名字，但林克的气质早已融入了玩家控制的角色之中，也在一定程度上影响着玩家本身。正如林克原本的字面意义"连接"一般，他便是沟通玩家与游戏的桥梁。

M Monkey（猴子）



纵览整个系列，猴子总是林克冒险途中最值得信赖的同伴之一。无论是《三角力量》里打开黑暗宫殿大门的猴子，或者是《梦》中助林克渡河的"猴桥"，它们都是林克不可或缺的同伴。在《Twilight Princess》的演示影像里，我们又可以看见它们为林克开道的精彩表演，非常有趣。

N Nightmare Key（噩梦钥匙）



这个名字比大钥匙与魔王钥匙更具诗意，在《梦》中的确成了不少玩家的噩梦，而且与游戏标题的贴合更成为佳话。如果这是一个噩梦，你会甘心臣服于它吗？如果是一个美梦，你是否会亲手破坏它？《梦》留给玩家思考的绝不仅仅是谜题而已。

O Owl（猫头鹰）



也许猫头鹰靠着哈利·波特而走红，但不要忘记《塞尔达》里同样也有具有神奇作用的猫头鹰哦。《梦》里出现的猫头鹰是林克的引路人，《DX》版里的迷宫中更是可以通过猫头鹰石像获取难点提示。



Piece of Heart（心之碎片）



四枚心之碎片便可以组成完整的心之容器，提升林克的体力上限。但这的确是让千万玩家又爱又恨的道具，有些近在咫尺却无法触及，有些隐藏的地点更是匪夷所思。《塞尔达传说》之所以被戏称为"地毯搜索类RPG"，让玩家们沉迷其中不可自拔，心之碎片便是罪魁祸首了。然而玩家心里想说的是，请藏得再巧妙些吧。

Q Queen Ambi（安比女王）



《时空之章》的舞台勒布林那的女王，又一个悲剧性王室人物。她在恶人的唆使下不惜耗费民力修建会为大地带来灾难的黑塔，然而计划最终在林克与她的后代拉尔夫的努力下破产了。

R Rupees（卢比）



五颜六色的水晶状物体一直是系列中货币的代名词，尽管游戏中需要派上用场的地方不是很多，但平时不注意收集的话，就常常体会到"钱到用时方恨少"的道理。

S Spin Attack（回旋斩）

回旋斩是林克的招牌技能之一，能够攻击四周的敌人，掌握的效果也是独一无二的。虽然这一直是林克的标准配备，但在《小人帽》中，玩家第一次需要通过学习剑术来使用技能。不过有失必有得，回旋斩的威力比以往的掌机作品实用不少，看来拜师学艺还是要比自己领悟的效率高啊。



T Triforce（三角力量）

神圣的三角力量是创世女神们留给海拉尔大地最珍贵的宝物，也是维持海拉尔欣欣向荣的支柱。力量、智慧与勇气，三者结合便构成了无上的三角力量，它既是故事的起点，也是终点。虽然掌机作品中真正围绕三角力量展开的只有《三角力量+》，但《小人帽》里换汤不换药的光明之力



也算是一种补偿吧。

U Ukuku Prairie（乌库库平原）

位于克荷林特岛南部的大平原，生长着茂盛的树木花草。在这片平原上，不仅有着第三个迷宫，还摆下了让人团团转的路牌迷魂阵。由于离村庄较近，而且有传送点的存在，乌库库平原也成为了玩家往来最频繁的地域之一。

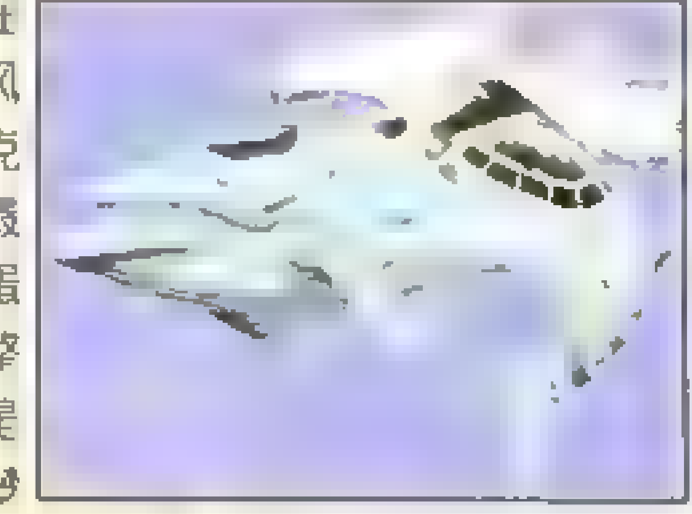
V Vaati（瓦帝）

如果说加农是系列最大魔王的话，瓦帝则作为新生代魔王，正向其发起有力的冲击，就连兼具人类与怪物形态的特点都与加农相仿。瓦帝作为邪恶的风术巫师在《三角力量+》的四支剑副篇登场，随后又在GC的《四支剑》与GBA的《小人帽》中登场，风头正劲。



W Wind Fish（风鱼）

风鱼是一只生着翅膀、身覆珠光的巨大鲸鱼。据说风鱼自从海拉尔创世以来便存在于世界上。在《梦》里，风鱼沉睡在克荷林特岛最高峰的巨蛋之中，而整个岛屿都是由风鱼的梦境化成。在游戏结尾，风鱼终于苏醒，飞向天际。





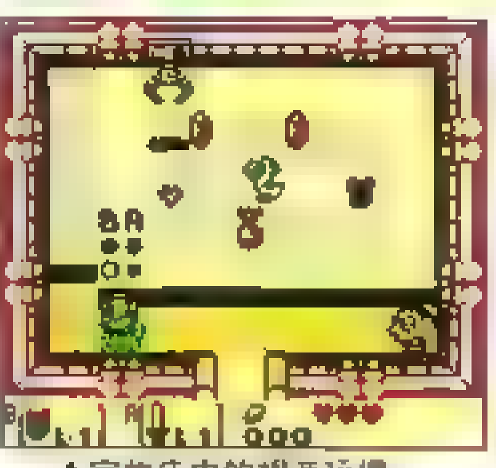
X（第十部作品）

希腊数字中的"十"。回首"《塞尔达》系列"，虽然作品数量众多，却从来没有在标题中加入数字以表现与以前作品的关系。如果抛开复刻移植版，《小人帽》则正好是塞尔达传说的第十部作品。（"《果实》系列"算一作）十部作品陪伴任氏主机走过了近二十载春秋，每部都是不容错过的精品。



Y Yoshi（耀西）

这名来自"《马里奥》系列"的角色也在《梦》中客串登场了。在宝物店里抓到的耀西玩偶可不仅仅是用来观赏，它也是打开林克前进道路的关键道具。有趣的是，耀西最初是作为马里奥的坐骑登场，而在"《果实》系列"里，林克也有了类似耀西的坐骑，也许在以后的作品中，它们也会像耀西一样大放异彩哦。



▲宝物店中的耀西玩偶。



▲《果实》中登场的坐骑们。

Z Zelda（塞尔达）

The best for last

这是一位公主的名字，却造就了一位伟大的主角——林克。

这是一个游戏的名字，其影响力却遍及世界，融入青少年文化之中。

塞尔达，这个词语令人有太多的联想，意义早已超越了游戏的范畴。



Legend of Zelda，其本身便已成为游戏史上的传说。

《塞尔达传说》的名词繁多，这篇"A～Z"涉及的仅仅是冰山一角而已。在以后的专栏里，我们会为各位带来更多详细介绍，将系列的方方面面展现给大家。



文 皮卡秋 编 马修



生活中的口袋妖怪（2）——圣诞篇





Merry Christmas，每年到了这个时候，节假日是一个连着一个，过完圣诞节和元旦，接下来又将是春节和情人节了。不知口袋迷们有没有收到节日礼物，或者是为心仪的人准备了什么新年礼物呢？下面来看本辑广播台的圣诞专题吧。

在西方国家，圣诞节是他们一年中最重大的节日，[illegible]



贺卡

[illegible] 所谓“小小贺卡传情谊，此时无声胜有声”，[illegible] 种类非常多，这里就不一一列举了，可爱的PM自然也必不可少的，如果有条件，还可以在贺卡上写些祝福 [illegible]



毛绒娃娃

[illegible] 物，它的尺寸为2[illegible] 摸起来手感非常好，[illegible] 来温暖和节日的 [illegible] 厘米，憨厚的样子十分惹人怜爱。 [illegible]

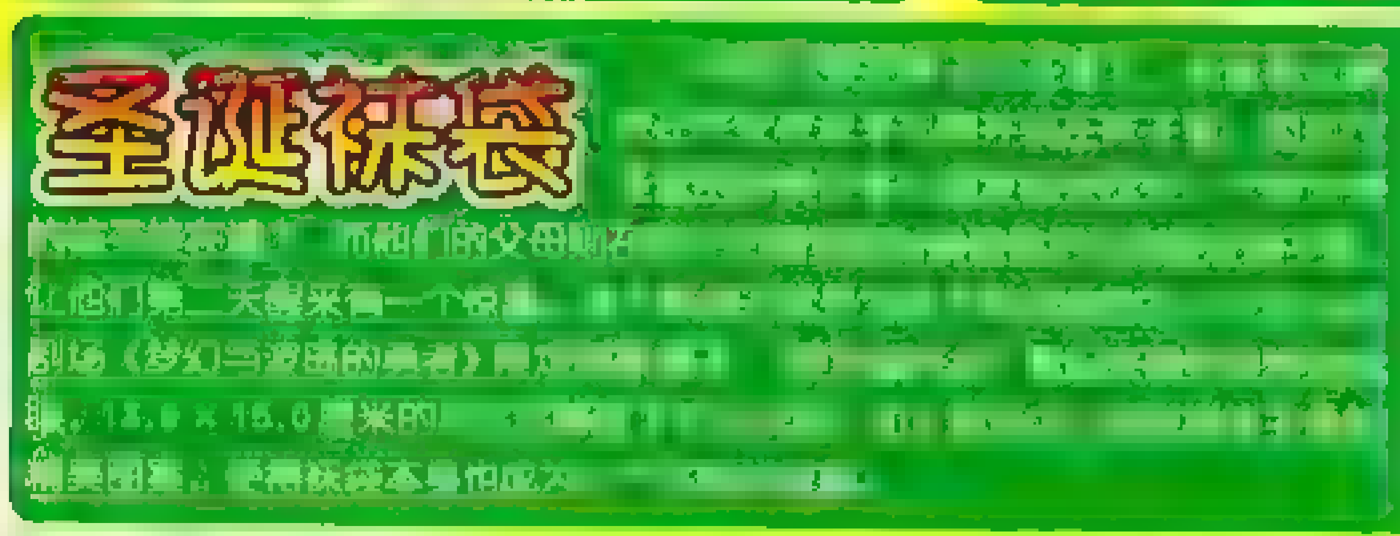
小型圣诞树



圣诞挂件



圣诞袜袋





圣诞树挂饰



水杯、餐具和CD



抱枕和被单



文 Nebel & 舔瞎乌贼 编 马修

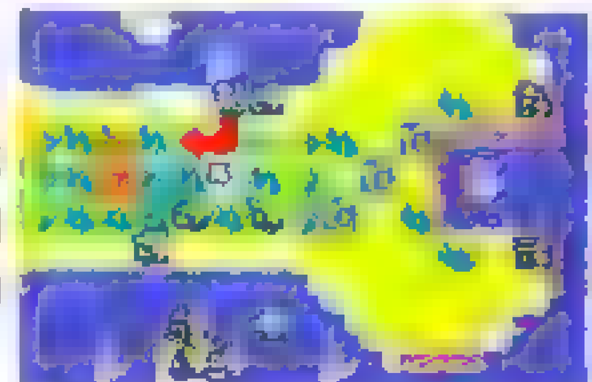





继续为大家掌上谈兵，继续为大家用中国古代兵法讲解今天的"《大战争》系列"，当看完最后的9计，你是否会惊讶，这款战略游戏中的极品和古代那部出神入化的兵书竟有如此紧密的联系

第28计

"《大战争》系列"中，补给是经常被忽略的一个因素，尤其是空军和海军。这些单位弹药燃料少，在燃料耗尽后还会坠毁和沉船。所以在战斗中，注意对对手燃料的控制，能够对战局起到很大的作用，尤其在敌军战线拉长的时候，用德雷克的一阵台风刮过，再将受伤的NPC消灭，就能让对手的单位全部出现缺油的小标志，不仅断掉敌人的后路让敌人的机动性大减，还能威胁到空军和海军的生存，从而完全打乱对手的节奏。这可是《AWDS》中的德雷克＋奥拉夫的"雨加雪组合"的常用招数。



▲雷霆风雨打击之下，敌军已经疲惫不堪了

第29计

树上开花是指让较弱的部队通过一些因素来变得壮大，或者是假借声势来壮大自己。在《大战争》中，受损的部队战斗力会急剧下降，补充兵力是当务之急。想要回复HP主要有两种方法：部队合流和据点修理。部队合流可以带来部分资金的回收，也能迅速提升HP，但缺点是减少了部队的数量，也就减少了攻击次数，适合在大量轻型兵种突击的时候用作回复之用——前线合流，后方就用回收的资金继续生产单位派遣到前线；据点和城市修理虽然能补充满燃料和弹药，而且也不会减少部队的数量，但是缓慢的速度与对现金的消耗对于战局的节奏会有一定影响，适合在前期攒钱出高级兵种或是缓慢推进与扩张结合的战术中使用。

第30计

战场之上，主动和被动的形式常常发生变化，取胜的关键在于要变被动为主动，争取掌握主动权。在和AI对战的地图上，经常在开局时处于下风十分被动。但是我们抓住敌人的弱点就能控制局势。《AW2》的WAR ROOM中的一关Missile Plains，开局敌方便部署有数十辆新型坦克，数量太过庞大，我方想要发射飞弹压制也很不容易。其实我们并不需要理会这些坦克，而只需将所有的火力集中在敌人的老巢之中。主动进攻并派遣装甲车运载步兵迅速占领敌人总部，就能迅速取得胜利。



▲新坦克还没来得及赶到案发现场，HQ已然沦陷……

第31计

无论现代古代，使用美人计的例子数不胜数，毕竟"自古英雄都爱美女，不是英雄也爱美女"。美人计不仅是贿赂敌人，更在于对敌人的精神和物质上的消耗。《大战争》的兵种里没有

美人。(某修：……)但是我们仍然可以给予敌人一些小利来换取对敌人的消耗。大家都知道，海军部队的造价是很昂贵的，在战役模式的一些关卡里，有些可占可不占的船厂可以故意放弃给敌人占领。AI有一个习惯，在抢夺了一处船厂后，往往会花费大量金钱去生产运输船、巡洋舰等对我军威胁不大的单位。我们只要事先部署好远程单位对这些海军单位进行打击，就能花费敌人大量的维修资金，这么大量的消耗给敌人带来了相当大的负担，甚至拖垮敌人。



▲每回合上千的修理费可不是小数目

32

空城计是一种心理战术。原指在自己无法防守的时候，故意向敌人露出空虚的阵地，让敌人产生怀疑，不敢前行。在弥漫着战争迷雾的战场上，也可以使用这个计策和对手玩心理战。在自己基地附近的树林中放置少量的远程单位，在对手突入的时候进行打击。对手便会以为此处埋伏重重，即使看到基地中空空如也，也不敢派兵占领的。如果远程单位无法调回的紧迫情况，也可以让侦察车在树丛中穿梭，用轮胎声音迷惑经验不深的对手，如此虚虚实实才是战术的精彩所在

33

在和人对战时，不被人看透自己的战术是获得胜利的前提，而做到这点就要迷惑对手，让对手看到假象，使其错误判断我方的战术，而给自己制造了先机。采用反间计的关键是"以假乱真"，造假要造得巧妙，造得逼真，才能使敌人上当受骗，作出错误的判断，采取错误的行动。例如日本准备使用直升机RUSH对手时，先派遣一两架运输机运送小兵到敌阵之后，再顶上几个炮兵在前线。屏幕中出现大量的步兵，给对手以人海战术的假象，从而能够掩盖之后直升机的突袭，能够出其不意一举取胜。

34

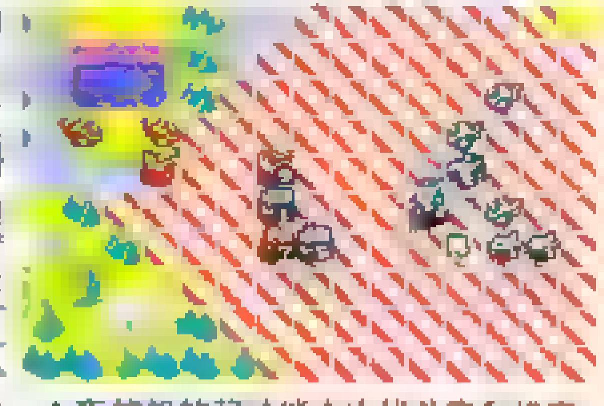
战争总会有牺牲，即使在游戏里，想兵不血刃地击败对手也是几乎不可能的。有些时候，面对复杂的局面，必须作出一些牺牲才能扭转战局。众所周知，有着火箭炮、自走炮防守的地区是很难攻下的。用远程消耗很耗费时间，强行突破也会对战斗力有不小的影响。不过利用AI行动规律的弱点，派遣几个步兵去占领敌人远程炮火范围内的城市、工厂，AI控制的远程火力就会集中在步兵身上，即使其他单位已经逼近也不去理会。这样就可以以少量的牺牲，换取更大的胜利。

35

连环计，是要多计并用，一环套一环。但是计策不仅要有数量，更要有质量。这一计的关键是让敌人背上包袱，互相制约，行动不自由，给我们的行动带来便利。《AW2》中，AI的行动顺序是很有规律的，一般按照远程单位攻击、空军行动、陆军行动、海军行动、步兵及运输单位行动的顺序。再利用上AI的近战兵种不会攻击实力比自己强很多的单位的规律，就可以用便宜的兵种牵制住敌人主力或保全自己的单位。图中的战例里，高射炮挡住了步兵的路，步兵挡住了坦克的路，后面的单位也都挤作一团，谁也动弹不得。

36

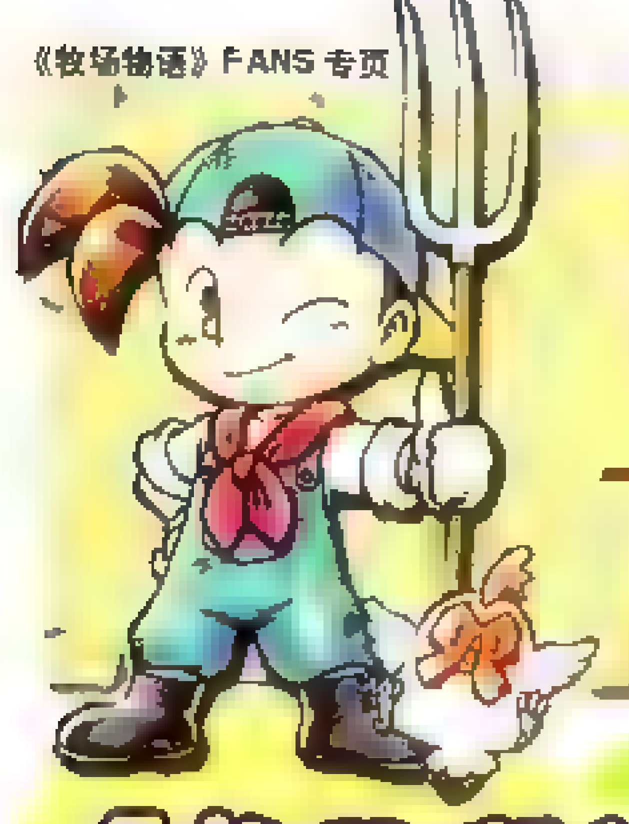
当敌方占有优势的时候，我们自然不能和敌人硬拼，撤退是很明智的选择。撤退决不是消极逃跑，其目的是避免与敌主力决战。主动撤退还可以调动敌人，制造有利的战机。如图的战例，蓝月军的机群逼近，即使有友方的高炮支援也胜算不大。这时就要果断地指挥部队撤退，利用敌方单位行动力的差异拉开层次，再逐个击破。以退为进，以少胜多，这是三十六计中的最高境界！



▲轰炸机的移动能力比战斗直升机高出不少，死得当然也就更早！

经过四辑的连载，这套《大战争》的三十六计也和各位说再见了。在下从《超级大战争2 黑洞的崛起》开始接触这个系列的游戏，至今还不过两年，对于各种战术也只是刚刚窥得一二。不知道在看过在下的兵法之后，诸位能不能得到一些东西呢？在下的QQ 1679911，希望爱好"《AW》系列"的朋友能够一起来探讨

文 ChinaGba 一搭黄土、零式 编 铭风





《牧场物语》NDS精灵篇（九）

童话故事里，住在鞋匠工家中的小精灵每当鞋匠睡着了便会出现，帮助贫穷的鞋匠制作出漂亮舒适的鞋子。喜欢这个故事的玩家一定会想忘忧谷的各个角落里是否也隐藏着诸多小精灵呢。拿起放大镜，当回侦探找出它们吧。

小精灵是怎样来的？本作对这个问题的解释向前进了一步：[illegible]精灵也是从婴儿开始长大的[illegible]救出他以前[illegible]精灵掌柜ガッツ[illegible]们仿佛忘记了什么[illegible]什么？[illegible]精灵[illegible]了，真[illegible]可爱的小[illegible]会发出"はぶー"的声音[illegible]可爱，像人类的孩子一样[illegible]也很喜欢狗狗玩的[illegible]球[illegible]日是它的生日，只是不知道它出生于牧场××年[illegible]说不定比我们的主角还要大呢。



其实除了这101位精灵，在矿石镇居住的7位小精灵也常来忘忧谷客串一把。自称"前救世主"的镇长トーマス[illegible]力的手下便是这七位精灵，挖掘新温泉，或是要收获巨大作物时，镇长便带领着这一群小精灵出现了："需要帮忙吗？""是的，请帮助我吧。""伙计们，开工！"トーマス大叔从不亲自上阵，看着他奴役这一班小精灵却只需付出一些小麦粉，真后悔开头[illegible]

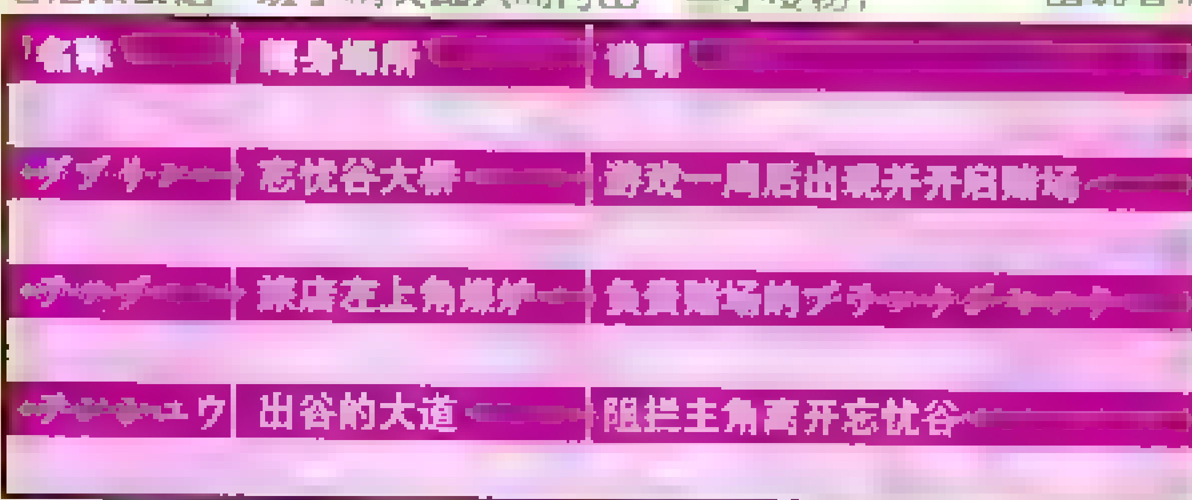
小精灵[illegible]而活跃于村庄的各个角落，[illegible]它们的。不过也有一个例外，那就是主角的孩子，孩子长到8岁时会前往女神泉探险，在那里他说出了让主角为之汗颜的话："我曾在这棵大树的附近见到过一些小人，真神奇。我去告诉グリル



トー[illegible]

、藏着人鱼的疯狂科学家[illegible]，让他研究一下吧。"主角连忙阻止，很难[illegible]的被グリル拿去研究，又会发生怎样[illegible]的事情来。回[illegible]主角的[illegible]孩子看到了精灵们。试想数十年后主角老去，这孩子将成为新的牧场主，他也会和精灵们成为患难与共的朋友，共同演绎一部新的牧场人生剧。

围绕着精灵们也时不时会发生的一些事件：40匹精灵救出后会因为嫌精灵之家太小而增筑二楼供工作组的精灵们待命；60匹精灵救出后女神便从魔女的诅咒中解放，以后向女神泉进贡便可以见到女神。充满爱与[illegible]的故事，在主角的努力下将[illegible]个发生



名称	藏身场所	说明
[illegible]	忘忧谷大桥	游戏一周后出现并开启赌场
[illegible]	旅店左上角爆炉	负责赌场的[illegible]
[illegible]ュウ	出谷的大道	阻拦主角离开忘忧谷

[illegible]

时间：PM22：00－次日 AM4：00

地点：主角从自宅走出

天气：晴

条件：12 人的工作组全员到齐

精灵们的盛典，海边的舞会在主角的协助下终于再次举行。深夜，两位精灵代表前来拜访，邀请主角参加在海边举行庆功会。一来庆祝同伴们的再聚首，一来也是感谢主角的帮助，12位精灵围着主角翩翩起舞直至天明。



舞会结束后，这12位小精灵的好感度各提升10；如果拒绝参加，则会降低5。

[illegible]

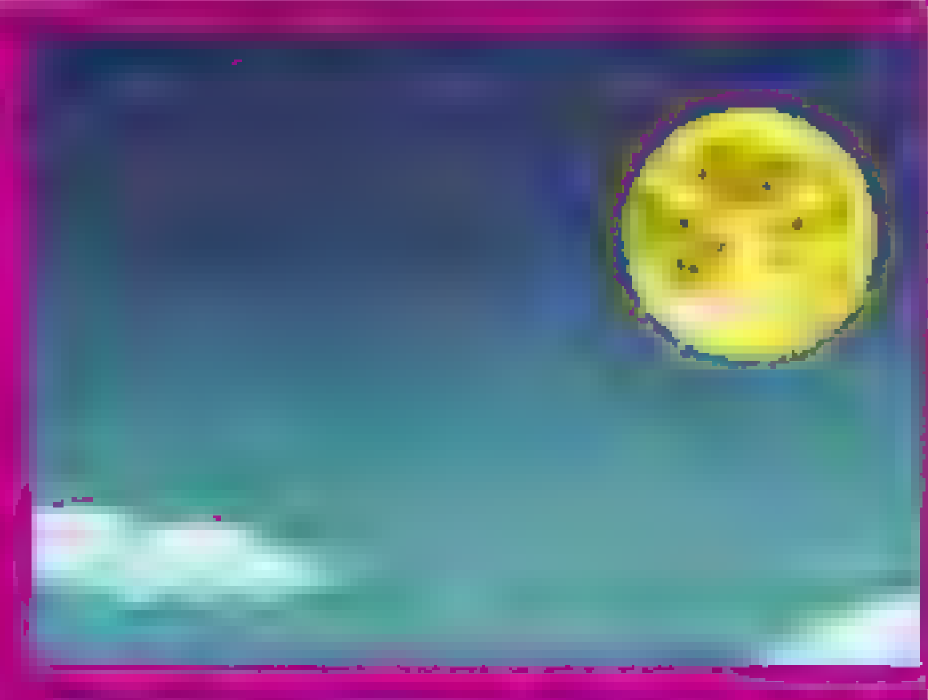
条件：101 匹精灵全部救出

在救出最后一匹精灵的同时，您心里是怎样的感觉？激动、感动，还是一个目标完成后的失落？精灵掌柜与7位精灵队长与主角将相约在女神泉，共同庆祝主角为它们带来的完美结局。伴随着欢呼声，主角被众人抛向空中，充满辛酸泪的劳动此刻终于得到了回报。随后将是充满感动的通关画面，但游戏并没有因此而结束，牧场中还隐藏着众多的谜题，我们的主角还要为成为传说中的牧场最高神而努力。加油吧，大家，加油吧，各位新任救世主。



赏月活动

[illegible]



[illegible]



掌门人SP

新的一年新气象，先给大家拜早年了。我信不少玩家拿到这本书时已经考完期末考试了吧？就像游戏中打完一个BOSS就要回旅店去休息一下一样，再忙也可以松口气了，那么就来"掌门人SP"和大家一起乐乐吧，再次预祝大家节日快乐。

《掌机王SP》的编辑们，大家好，小弟又来信了。今次虽然买到了《掌机王SP》，不过总觉得亏了，被骗了。原因如下：当日，我顶着寒风，依然踏上了前往书店的旅途，当我看到28辑的《掌机王SP》时，我告诉自己一切的苦都是值得的！我也来不及看了，拿上它，付了钱，就兴高采烈地赶回学校了……躺在宿舍的床上，刚想打开"保鲜膜"，却发现那"保鲜膜"原来已经被拆得体无完肤，不再有粘性了，只是用透明胶随手粘上，而且书本上还有明显的折痕，《掌机王SP》居然也有二手货，真郁闷！

广东佛山　郑乾山

雷伊：雷伊在上学的时候也和你一样，要是觉得哪天喜欢的杂志可能会到货了，不管刮风下雨也会跑去把它买回来。不过有一点，雷伊在买杂志的时候会仔细得把书检察个透，即使有一点折角也会要求BOSS掉换的。郑读者在看到《掌机王SP》时的激动心情小编们深有体会，不过在激动之余也要注意提防无良书商啊，希望以后不要再发生这样被JS坑了的事情。

爷爷的时代——掌机是什么，那时连这还没有吧。
爸爸的时代——掌机方块堆（俄罗斯方块啊）。
哥哥的时代——掌机黑白来（GB时代）
我的时代——掌机一大堆，大家可真幸福。

陆焱

我经常买《掌机王SP》，可恨的是我往往不是第一个阅读者。一般先是班里的某些男生，然后是我们的化学老师，最后回到我手上已经是非常破烂的了。那些男生也真是的，光天化日之下抢劫"良家妇女"，不过事后都会很老实地交出自己的GBA SP给我玩。至于那个化学老师，上课用二硫化碳萃取，由于该物质的化学式很像CS2，班里人都想起了《CS》，他竟然接着说："CS出到1.6了吧？"

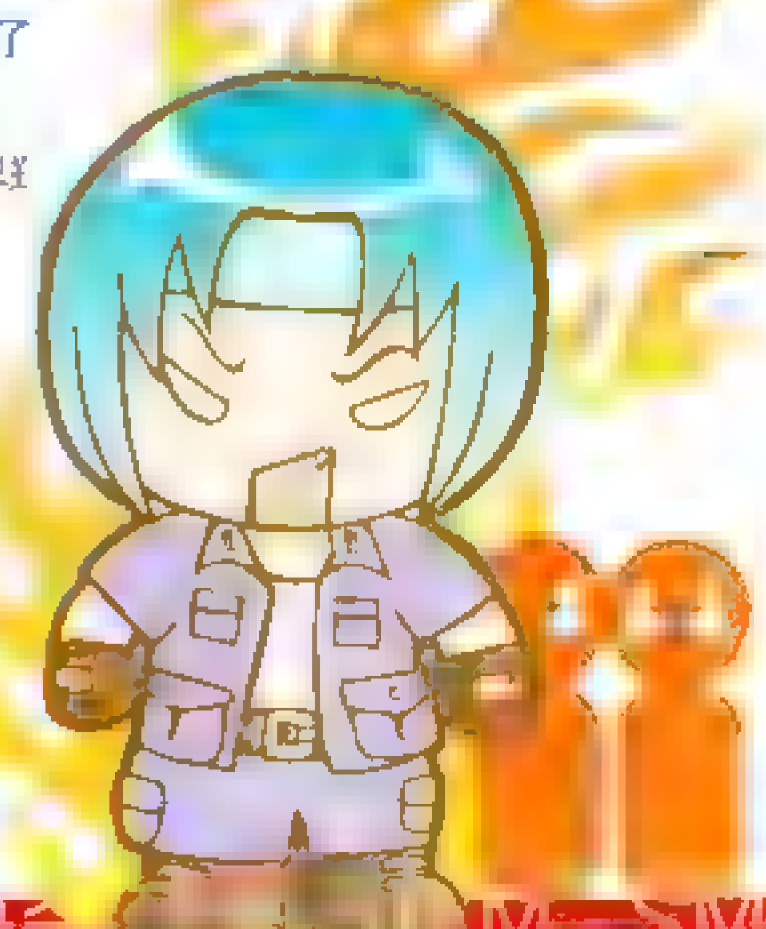
上海　刘文迁

胧月：虽然这种师生同乐的故事不算新鲜，不过还是要佩服这位把《掌机王SP》比喻成"良家妇女"的读者朋友。

马修：呵呵，能拿《掌机王SP》换来GBA SP玩也不错嘛。有不少读者可是看着《掌机王SP》去想象着玩游戏机的感觉呢。比如当年马修我。

游戏名称：《新超级大战争》

新加入指挥官：马修
所属势力：掌机王SP
能力：敌所有单位攻击力－10%
POWER：马修的恼怒，所有单位对周围4格单位造成2HP伤害。
S POWER：马修的诱惑，所有与我方单位相邻的敌方单位全部转化成我方单位。





一个月前于南宁入手黑色NDS一台，于是我便成为了全校第二台NDS拥有者，然后看到有人玩GBA时便想，都什么年代了……但是当我《应援团》玩完了，《任天狗》养腻了，《苍月十字架》也五周目了的时候，却觉得失去了玩《晓月》时的感觉…… 难道这就是怀旧感？说起来咱们学校的第一台PSP竟然是2005年年初一时一位高二学姐买的，那时的价格可是4000大洋以上啊。

广西 和贯

海文：再好的山珍海味，成天吃也会腻味，游戏又何尝不是这样的呢？当觉得游戏不再有新鲜感的时候，不妨把游戏暂时先放下，关注一下你生活中其他的方面吧。家人、朋友、感情……当你从这些生活中的其他元素中获得更多的感动时，相信你对“游戏”这个东西的认识也会更深的。至于你们那个学姐嘛……海文一直觉得世界上是不缺阔少阔姐的，不过舍得花4000大洋第一时间购入PSP的阔姐还真是少见……

马修：其实NDS的好游戏远不止你玩的三个，多试一些“黄金眼”的高分推荐游戏吧。当然，正如海文所说，无论怎么玩，也不能把现实中的事情忽略了。最后佩服一下你的学姐。

我发现妈妈是个非常有游戏天分的人，只要她感兴趣必定会将那款游戏玩得出神入化。像《马里奥医生》她已突破了25大关，《动物管理员》也已拿到全记录第一。不知道她在《对对碰》里面会不会更有一番作为。

桂林 小狗当佳

喜欢玩游戏的老妈少，游戏玩得好的老妈就更少了，不知道有多少读者会投来羡慕的目光呢。想必在老妈的言传身教下，当佳玩友的游戏水平也一定不差吧？呵呵。什么时候和老妈联手给咱投稿好了。(^_^)



YEAH！先庆贺一下自己终于考完了试！总算是暂且告一段落了。（暂且对考试成绩忽略不计……）三天的考试已经把我折磨得不成人样了，回到家里不管三七二十一先睡上两天懒觉，真爽啊！睡足之后上街闲走，发现新的《掌机王SP》已经到了，掏钱，买书，回家，连夜攻读，心想：这种生活实在爽到无语。

广东 张智超

辛苦了！不过海文还是要多嘴一句，毕竟学生们还是在长身体的阶段，学习再辛苦也一定要保证每天的睡眠时间哦，会休息才会有良好的学习效率。最后为我们的《掌机王SP》能为张玩友带来辛苦后的片刻轻松而感到无比荣幸。

马修：哈哈，和马修我一样哦，截稿后休息便是睡懒觉、然后玩游戏、看书、看片子。在没来做小编之前，马修也体验过和你一样的感觉，如果看游戏书的同时再听游戏音乐，那就更加惬意了。

看到《掌机王SP》上终于登出了《生化危机 死亡寂静》的发售日，兴奋啊！想当年玩《生化危机》已经是十年前的事了，后来玩GBA的时候还在想，要是什么时候能在掌机上玩到“《生化危机》系列”那该是多爽的一件事啊。现在愿望实现了，而且又是在我现在就有的NDS平台上，你说，我怎么能不在第一时间入手呢？2006年1月19日，我刚好考试完到家，届时一定入手！也好让我那群生化迷朋友们开开眼界，现在的任务就是攒钱，准备预定啊！

山东 吕明

海文：海文自己也算是《生化危机》的FANS，对《生化危机 死亡寂静》这部作品也是相当关注。能够在掌机上重温当年的游戏是非常让人期待的，本作中的新要素不少，相信不会让老生化迷们失望。

将一段自己的故事拿来和大家分享，给“掌门人SP”贡献些内容！我刚大学毕业，虽然每月拿着极其微薄的工资，每天坐BUS上班下班。附近的公司白领大都很有小资的感觉，讲究美食啊，衣着打扮啦。偶大概因为初来乍到，童心未泯，喜欢在下班回家的车上，从包包里拿出GBA SP玩，不时还拿出《掌机王SP》翻看。没想到被偶包装得超幼稚的SP居然吸引了很多人的目光，尤其是西装革履或衬衣西裤的GG们！哈哈，没想到吧，小女子不仅玩游戏，而且还很专业地准备了《掌机王SP》呢，呵呵！

北京 吴婷

马修：其实也不算童心未泯啦，只不过现在大家的爱好更广泛了。至于引来众目光，说实话，马修觉得还是和玩游戏、看书的人有关，换成胧月的话，拿PSP玩也未必有男士侧目。

我从《掌机王SP》还没增肥的时候就是一名忠实的读者，每次在书上市的第4天都会准时入手，不过有一天，我去买《掌机王SP》，书店那就只剩下一本，付钱买书以后马上就翻看起来。这时边上又来了一个兄弟 得知《掌机王SP》卖完了 在那里发脾气。本来看他也喜欢看《掌机王》就和他说了两句，没想到他居然抢了我的书 丢下12块就跑了……这时我呆在原地 卖书的老板叫我快去追 我便飞快地前去追赶 当时跑得可能比索尼克还快 大约追了10分钟 那人消失在人海里了（附近大学放学了） 我看着手中的12块钱和赠品，叹了口气，算了···

青阳 李奇青

铭风：同情李玩友的“遭遇”，替你强烈谴责那位“夺你所爱”的同志。不过以后有这种情况可不要听书店老板瞎说去追什么人，因为在马路上乱跑很危险。大不了就给他了，咱换个书店买还不成么。

马修：啊，这个夺书的法子也太夸张了，不过看起来挺管用哦。呵呵……

你们好！终于有时间写信了，最近忙于考试，游戏也碰得少了。现在拿到成绩，勉强进了前三甲，差一点就要被下“废游令”了。看来以后在游戏之余还是要抽些时间来学习，才能玩得长久。

昆明市 孙维

海文：考前三名还有被禁玩游戏的风险？我相信孙维玩友将来在社会上一定有超强的抗压能力，我是说真的。

马修：同情并同感地握握手。在马修还是一个班里第一第二的好学生的时候，因为考第三而被剥夺了整个寒假80%的玩乐时间……最后一句说得非常对，为了玩得长久，为了远离废游令，孙维朋友，加油！

写这封信的时候，我正穿着27辑《掌机王SP》中的惟一奖品——游戏主题T恤，虽然只是一件普通的T恤，但对我来说却是意义非凡！我有“终于中奖了”的感慨！这肯定是好的先兆！呵呵，下次让我中NDS吧！挖哈哈！

广西 关云博

马修：首先恭喜关玩友中了六等奖。虽然只是一个安慰奖，但小编们也确实能体会到关玩友的喜悦之情。在这里希望大家还是一如继往地支持《掌机王SP》，同时也预祝还没中过PSP、NDS、GBA的朋友们早日能得到自己梦寐以求的主机，坚持就是胜利嘛！

各位编辑好，最近我是

喜　快到年底了　喜事连连。有时一天之内竟要赶两个地方。最好的是外婆要过70大寿了，有钱可以拿，呵呵。

怒　我这里《掌机王SP》到的越来越不准时了，没有《掌机王SP》我连游戏都玩不下去了，真是气人啊！

哀　哎！又要大一岁了，随之而来的事就多了起来　亲戚们老说我这么大了不该玩游戏，可我能舍弃得了吗？更可怕的是他们竟然已经在催促我的终身大事了。（狂汗）

乐　年末了，大作不断，有玩不过来的感觉，我想等发了工资，再加上压岁钱，就可以入手PSP，离全机种制霸又进了一步。

希望各位编辑祝我早日全机种制霸

无锡　东东

胧月：看看第三条，跟某编真是有着强烈共鸣。（笑）

马修：应该是最后一句吧？呵呵。不过这一过年，也确实是喜悦中带着年龄增长岁月流逝的慨叹，走好自己认准的路吧。至于被催终身大事，那是早晚的，想不被催的话，自己就积极抓紧点吧。

我的人生志愿，在看《掌机王SP》前，没定。看了以后　不但我成为了《掌机王SP》的铁丝（铁杆饭丝），而且我希望努力成为众编哥编姐的一员，我连名字都想好了，比如跟马修叫"驴修"　跟胧月叫"胧日"，跟饼干哥叫"硬饼干"，跟雷伊叫"雷二"……

湖州　施文俊

胧月：不知道这位读者多大年纪，应该是学生吧。目前《掌机王SP》也同样在进行"阳光育成计划"，欢迎广大对编辑工作感兴趣、并学有余力的玩家参与进来，共同建设《掌机王SP》这个家。

马修：好像跟着雷伊的话，名字听起来起来会好看些。（笑）

下午回到学校　就软饼干改变造型一事与同学进行商讨，做出如下推测　11月的某日　软饼干经过一家游戏店　被店里的PSP所吸引，于是　他决定将滑板　耳环还有口袋里的GBM都拿去当掉买PSP。结果发现钱还不够，他只好向众小编求助　马修爽快地答应了　借软饼干钱让他去买PSP。但事后软饼干发现无法还清债务　只好整容让马修认不出自己，所以变成现在这个样子……



南宁　黄伟良

雷伊：都整容了还不还钱给马修，不厚道啊……

给黄玩友加个结尾：本故事纯属虚购，如有雷同纯属巧合。

不知各位玩家在玩格斗游戏时是否因摩擦力太大而将手指和机子搓坏？在下的"秘技"是　摸摸鼻子　因为鼻子上有油，再搓时就非常润骨　搓起来非常爽　不信各位可以试试

常州　黄加

马修：啊？这样也可以啊，如果打PSP游戏的话，会不会弄污屏幕啊。其实打格斗游戏都各有习惯，这里放这个仅供参考，就不提供给秘技天地了……

LIKY：你们在说什么秘技啊？

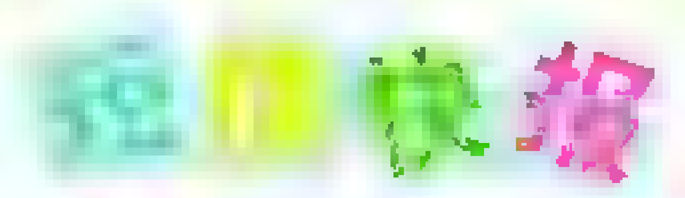
你们好！我一直是你们的忠实读者，在下看最近在"掌门人SP"中一直有很多人把雷伊当笑话，一会儿是一只猫，一会儿是一只虎的。说实话，我真的很同情雷伊，请你们不要再嘲笑他，无论他像只猫还是像只虎，他都是我们的朋友。

深圳 江海然

胧月：这位读者朋友很关心雷伊。话说如此"集三千宠爱于一身"的雷伊反倒有些让人羡慕呢。（笑）不过我相信其他读者也只是善意的玩笑，没有嘲笑的意思。而且真实的雷伊跟啥猫猫虎虎之类的可完全挨不上边。

雷伊：（阿布表情）那些信貌似都是你选出来的。





短信平台开通后，大家参与得好热情啊，这让小编也很高兴，欢迎大家继续热情参与。

今天看《掌机王SP》的SC-SD卡与M3 SD卡评测后，不知哪款好点（主要是玩NDS游戏）请指点下！谢谢了！

铜仁地区 13985862100

各有长短吧，SC价格更便宜，M3在硬件方面更有优势，详细请看本辑的《2005烧录盘点》。

DS可以上Wi-Fi进行全球对战吗？

上海 13917788062

当然可以啦。

《怪物猎人P》真的是太爽了，掌机王，做本详细攻略吧！偶一定买。

13987343380

当然要做啦，不知这两辑的攻略研究大家是否满意？

走过了山山水水，脚下是高高低低，经历了风风雨雨，还是要寻寻觅觅，获得了多多少少，失去了点点滴滴，生活是忙忙碌碌，重要是开开心心！新年快乐……

北京 13521701964

这个……来自的短信，不知是哪个读者发来的新年问候，还是哪个人在转发的，不过以发短信的方式来看，应该是前者吧……大家新年快乐！

觉得自己很笨，《怪物猎人》刚打到大怪鸟就过不去了，难到没满15岁真的玩儿不下去吗？各位小编哥哥姐姐救命！

北京 13521589957

过不去就多提高水平嘛，推荐年龄15岁以上是指由于游戏含有大量出血所以建议15岁以下的不要玩，并不是不满15岁就过不去。

掌机王31中234与236页马修大伯对被偷掌机玩家的安慰话very nice啊，问一下，马修是不是要偷走其他小编的掌机，然后安慰他们？

阿克苏 13565698808

NONONO，之所以安慰话说得好，只因为大家有过同样遭遇，互相理解而已。

我的PSP从买来到现在已经快 年了，但是一直没去升级，还是1.0的。请问还可以升级吗？iDS要多少钱啊？

深圳 13723787813

当然可以升级了。如果要升到1.5或2.0，可以在levelup网站首页（www.levelup.cn）→下载→软件→PSP升级软件的页面下载；如果要升到最新程序可以到PSP官网下载页面（http://www.playstation.jp/psp/pkda/…/dl_05.html）去下载。iDS的价钱，据说神州也论坛有行货iDS降价到970元，不知大家看到本辑时iDS的价格会不会在全国范围内降到 0以下。

更正

《掌机王SP》31辑刊登的29辑中奖名单的三等奖名单有误，在此更正如下。（原刊登的系28辑的三等奖中奖者。）

《掌机王SP》29辑三等奖3名中奖者名单：

南京市 蔡政　　长沙市 高添宇　　重庆市 牟成晟

奖品为全球同步上市的iQue micro，请中奖者及其亲友留意。同时向漏登、误登的中奖者及各位读者致歉。

祝贺胧月家添丁啊，开香槟！不过再激动也不能放鞭炮的说，会吓到月月的，怪不得人家不让你抱。(－ v －b)

昆明 炮林

马修：感谢读者对小编的支持和关注，为了报答广大读者的支持，新的一年里，我们将……

胧月：马修怎么在这么轻松的话题前忽然严肃起来了？（汗）提醒得对，这只小耗子确实不能拿鞭炮吓，现在小耗子非常粘人。只要把手伸到它面前就会自己爬上来了！



继续期待大家的意见和建议

大家有什么意见和建议，或者你对某个游戏的看法和评价，可以用以下任何一种方式联系我们：

信件地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。

Email：pgking@263.net。

短信：编辑短信"PK＋你想说的话"，移动用户发送到83557770，联通用户发送到93557770。

论坛：登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在PSP讨论区和NDS/GBA讨论区置顶的意见收集帖中提出。

《掌机王SP》征稿启事

《掌机王SP》继续欢迎大家踊跃投稿，可能你在赞叹他人文笔的同时，没有注意到自己的潜力，究竟有没有水平，有没有天赋，只有试了才知道。《掌机王SP》以下栏目面向广大读者征稿，欢迎大家积极踊跃投稿：攻略透解、研究中心、专题企划、口袋剧场、硬件发烧馆、软件大观园、玩转PSP、掌上动漫游、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、专区地带各个专页、封面、热血激强

投稿要求：

攻略最好为当月游戏，研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究，硬件发烧馆、软件大观园都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主。投稿前最好用Email和小编取得联系，而大篇幅的稿件，也尽量以Email形式发送，一来保证时效，二来也算体谅了一下忙碌的小编们。

投稿请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮编：730020　　　或发Email至pgking@263.net

《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第5辑、《掌机王SP》第9辑、《掌机王SP》第10辑（少量存货）、《掌机王SP》第12～20辑（第18辑少量存货）、《掌机王SP》第22～28辑、《掌机王SP》第30辑、《掌机王SP》第31辑。每辑定价均为12元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020，请大家写清自己所要购买的辑数号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话，对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与服务部用电话或Email联系。

电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。



[投票帖]看看你为PSP投入了多少钱。

(结果统计：1000＋2票，2000＋18票，3000＋29票，4000＋6票，5000＋6票，6000＋1票，7000＋1票，12000＋2票，20000＋1票。)

我的是，幸好还算得出来。白豪华＝1864，膜30×2＝60，USB线＝25，背包＝25，《WE9》＝328，2G棒＝700，降级费＝30，总计3032元。

r ods

回复摘录：

最让偶心痛的是1G*2全烧了。(PS：还是买原装的好。)

sof a05

PSP=9毛钱（80分邮票+1毛钱信封），2张Z碟=700，棒子=600，贴膜=60，USB线=15块，腰包=60。(编按：幸福的玩家。^_^)

我爱PSP



是我们这的BOSS良心大发还是我听错了？ iDS最低价惊爆！（可能是我耳误吧。-_-）

快要到春节了打算入手iDS一台，本来想从赵老板那邮购一台的，但太远了，不太方便。就打算在自家这买，今天去BOSS那问价钱，我想最起码1000左右吧。但他说880！880啊！我当场石化。(可能耳误吧。)在打听了下马车（编按：《马里奥赛车》）的价钱，180！180！当场在次石化。5秒后边成ORT（编按：网络符号，跪拜的一种）！心里在说："BOSS啊，请原谅我以前一直叫你JS吧！"（希望不是耳误！买的时候真的是880！）如果是耳误的话那就对不起大家了。

chenluchenlu

回复摘录：

低得让人起疑心。

glw

900以下要小心啊(二手除外)。

love776all

广州的都是970左右。

GAGA

胧月：据我们获得的情况，神游已经宣布iDS的市面价格定在970元。不过大部分的店铺还是保持在1200以上。假如该消息是真的，那么iDS降价也是情理中的事情。但像love776all说的那样，全新机低于900以下也不太可能，希望楼主能够慎重。

最强保护主机法

方法如下：买点好木头！做个好架子！刚买回主机，一溜烟跑到家，立马放架子上！膜仰！有些不实用是吗？开玩笑，看大家精神紧绷，调节一下气氛！勿见怪！玩友们如果心情不错，顶一次，小弟先谢了！明天就新年了！祝大家新年快乐！

leveluppp

胧月：楼主在12月30日晚上7点14分发的帖子，也算是掌机讨论区为数不多的贺岁帖吧。看得出来楼主的心情非常不错，一连用了那么多的叹号。看看levelup朋友的回复，果然是"水"成一片。呵呵，新年到了，大家放松放松吧。

回复摘录：

放老板那不买最安全。

hepol

先拿塑料袋子装着防水，再用N层箱子保护放上海绵防震，再放到保险箱防盗，最好最好把保险箱放在鱼缸里防火。HOHO！

GAGA



点评业界大事、关注玩家生活 热点大家谈，继续欢迎大家参与讨论，用你的见解来点评焦点事件，用你的分析去展望市场未来！

上辑热点话题回顾



颈的PSP

曾经一帆风顺的PSP破解遭遇了瓶颈，新作ISO不能正常运行。面对即将发售的心仪作，你将做何选择？

破解的进度虽然很慢，但还时不时会有新消息，相信破解者的实力，只是时间的早晚罢了

花落月尖

先玩1.5版的，继续等待

[illegible]

虽然打D风险不大，但是还是想好好爱护自己的PSP，所以从一开始就是玩正版UMD 关于破解问题也不列入考虑范围内。

[illegible]

准备告别破解，PSP本来就是面向Light User的，少而精才是正道

最终幻想

没钱的话就等吧，总会破的，有钱的话就多买个PSP，一部玩UMD，一部玩MSD

ner-911010

非常简单，玩NDS、GBA，然后用M3

feeroyuy

先玩NDS，烧几个游戏够玩很长时间 PSP拿来看片，游戏么就等喽

186 74

有钱的话不如一直买正版算了，这样还可以更专心地玩一款游戏。

宋亮

等吧 有就玩ISO，没有就玩UMD。

徒虔

我现在只玩正版，体验青辛苦攒钱买盘期待游戏时的痛苦和快乐。

dn186242

升2.6，买正版了。

本位の誉言

等破解吧，没办法了，暂时也没有那么多时间玩游戏，PSP用得最多的就是看书和听MP3。

[illegible]

玩游戏要有耐心 等破解也要有耐心。

呼伦草尾

要不是UMD盘那么贵，谁都想体验新版本带来的快感……

[illegible]

以现在的游戏资源，我还是玩NDS，至于PSP 还是拿来看电影得了。

cauboy

对于少数自己喜欢的游戏我还是决定玩Z版，都玩腻了再降级玩老游戏

raubuy

PSP用来听听音乐，看看电影、上上网，游戏就买几个自己爱玩的吧，这样多好。

Cur

我觉得我会玩回以前没好好通关的游戏吧。

[illegible]

误升2.6，已投入UMD怀抱，每月贴钱换两次碟。

掌机至尊

至少我不会为了一个游戏而放弃所有的。

史莱姆KING

其实游戏方面我倒是不太在乎 但是我比较喜欢用小P看电子书，要是升到1.5以上那就……

御龙王

别忘了2.0是如何被降级的，只要能降级就会有破解的希望

仓海杨帆

有《GGXX》陪伴，我满足了。

[illegible]

我等，先拿他当个MP3+MP4使顺便买个NDS玩玩。

天使心 hp

我原本就是用UMD来玩的 所以我不怕

[illegible]

我PSP和NDS到现在为止都只玩正版的！（实际上是错误的时间把PSP升到2.0。）习惯正版也不错的！

tower0024

本想再省点+压岁钱买PSP和记忆棒的，现在全泡了，考虑过几天入手DS和烧录卡算了。

TVGAME小子

继续观望 实在没戏再玩UMD了

高调De华丽

本辑热点话题

《热点大家谈》继续欢迎大家的精彩论点，关注业界焦点 发表您的独到见解，本辑话题如下：

过年玩什么？

大家看到这辑时，早的是放假，晚的可能就要过年了，过年时我们可以全身心放松地去玩，大家准备玩些什么？玩游戏？看书？酒会？狂看片…

参与方式

信件地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。

Email：pgking@263.net。

短信：编辑短信"PK+你的看法"，移动用户发送到33557770，联通用户发送到93557770。

论坛：请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在1月6日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

小编寄语

胧月

[illegible]



LIKY

[illegible]

雷伊

[illegible]



软饼干

[illegible]

马修

〓先向大家拜个早年，然后进行年度总结及展望

〓年度总结之攒钱。没有任何[illegible]又[illegible]失败了

〓年度[illegible]之减肥。没成[illegible]下去，不过还好[illegible]没再增加，算是不过不失

〓年度计划之减肥续篇。过去想胖难，现在减肥也难，天热时不爱动弹，天冷了又赶上年末大忙时

〓[illegible]之戒烟，这个没什么难的[illegible]

〓年度[illegible]之戒恐怖片，想看恐怖片看得有感觉，就要自己去主动投入，投入多了难免就有点胆小，自己又总加班到半夜回家，然后半夜叫镜子洗脸梳头[illegible]还是不要自己吓自己好，[illegible]这个是暂时戒的

〓[illegible]了吧，这也戒那也戒的[illegible]

紫枫

[illegible]家中的小狗"土[illegible]"近日越来越调皮，不知从何时起，竟有了"收集任何可见且可拖动的物品"的嗜好[illegible]每[illegible]家，都能在它那小窝中发现诸如一只拖鞋，厕所下水道的[illegible]

[illegible]参加她们公司部门举办的PARTY，席间偶有一仁兄举杯过来，对紫枫及《掌机王SP》很是夸赞了一番，[illegible]。忽听GF淡淡一句"他今天的[illegible]'而已"，[illegible]

[illegible]年关已至[illegible]对我们来说也是最忙[illegible]的一段时日，《SP》年鉴、改版、《PSP[illegible]》，[illegible]每天都有大[illegible]，就很满足了。[illegible]

海文

◆当大家拿到这辑《掌机王SP》的时候[illegible]所经历的每一个幸福时间而感到依依不[illegible]的[illegible]人非而感到[illegible]你自己，新的[illegible]有什么能阻止你在新的一年里做得更好

◆春节[illegible]海文预祝所有的读者在新年里快快乐乐！合家团圆！

◆《女神侧身像 蕾娜斯》终于要在PSP上推出[illegible]有玩过PS版原作的玩家这[illegible]不要[illegible]了。它不是一款完美的游戏[illegible]它的世界观、叙事方式、音乐、美工[illegible]几个要素之间的融合在日式RPG领域已是无懈可击，属于是玩过之后能[illegible]的作品，海文[illegible]

铭风

◆某个读者的来[illegible]马上要过年了，假期[illegible]玩游戏还是要注意健康。玩游戏是享受，不能拼命[illegible]总是通宵玩游戏，对身体是大大不利的，累了后早点睡，另一天早起继续，这样游戏状态也[illegible]很多。喜欢在假期玩游戏的玩家[illegible]

◆一直认为，活在世界上的每一天都是一样的，没必要庆祝，但是圣诞节恰巧什[illegible]，走在街上十分热闹，众多店门口也都[illegible]圣诞树，看来气氛这种东西还是要[illegible]过节才有，现在生活，还是会面对各方面的压力，找到机会感受气氛，顺便庆祝一下，绝对是应该的

◆我要感谢社会的发展让网络这么发达，否则我是绝不会认识这么多志同道合的朋友的。在新年即将来临之际，要向所有认识我的朋友提前道声新年好



交流空间

新年到了，借着这个喜庆的时间，喜庆的栏目向大家说声新年好，也祝愿大家通过本栏目结交更多志同道合的玩友。在此将参加"交流空间"的方法向还不了解的朋友们做个说明。大家只要把自己的基本资料（姓名、昵称、性别、年龄、拥有掌机、喜欢的游戏、地址、邮编、网络联系方式等）发到"掌门人SP"中提供的地址或邮箱就可以了

姓名：王喆　　昵称：动漫游三栖生物
性别：女　　年龄　19
拥有掌机：小神游 SP、
喜欢的游戏："《逆转裁判》系列"、所有动漫改编游戏
Email：ainlovele@126.com
QQ：515847844
想说的话：嗯，大家吃好、喝好、玩好，再让我中台PSP就更好了。

姓名：常影　　昵称：CS 美女
性别：女　　年龄：19
拥有掌机：想拥有的游戏机都没有……
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《黄金太阳》
地址：黑龙江省哈尔滨市南岗区文林街61号美苑高三（2）班
邮编：150001
QQ：85111840
想说的话：希望身为编辑的大姐、大哥们能给我中……中……中 PSP 掌机或 NDS，谢谢！（ ）

姓名：吴远昌
性别：男　　年龄：23
拥有掌机：GBA、GBA SP
喜欢的游戏：《机战》、《洛克人 ZERO》《塞尔达》《恶魔城》
地址：广西柳州市三中路 89 号 18-1-1-2
邮编：545001
想说的话：我弟弟太惨，一台掌机都中不了，看我的吧。

姓名：徐天傲　　昵称：无双
性别：男　　年龄：11
拥手掌机：GB、PSP
喜欢的游戏："《口袋妖怪》系列"、"《天诛》系列"
地址：四川省成都市四川大学新南村 58 幢 18 号
邮编：610065
Email：xutianao825@163.com
电话：028-85402579 手机：13208177778
想说的话：我希望大家都能中奖！

姓名：周鑫　　昵称：大大馒头
性别：男　　年龄：18
拥手掌机：GBM、NDS、PSP（都在梦中）
喜欢的游戏：《牧场物语》、《口袋妖怪》、《海贼王》
地址：天津市南开区红旗路美丽心殿小区 8-3-502
邮编：300190
Email：zhouxin16@163.com
QQ：254769091
想说的话：玩《牧场》我没有升级到祝福农具，玩《口袋》没有抓齐过 386 只妖怪，但我对游戏的热情却丝毫没有减！

姓名：朱昊
性别：男　　年龄：16
拥手掌机：GBA（紫）、GBA SP（红）
喜欢的游戏：《牧场物语》、《口袋妖怪》、《恶魔城》
地址：广西恭城县茶东路 26-202 号
想说的话：生活是一场GAME 秘籍就是那本《掌机王》

姓名：李扬
性别：男　　年龄：15
拥手掌机：GBA（黑）
喜欢的游戏：《牧场物语》《口袋妖怪》、《恶魔城》《西瓜岛》
地址：广西柳州市十五中 03-7 班
邮编：545001
想说的话：与广大掌机玩家交流才能扩展自己的视野，提高自己的水平。

姓名：朱亦舟　　昵称：大头
性别：男　　年龄：15
拥手掌机：GBA（黑）
喜欢的游戏："《机战》系列"、《口袋妖怪》
地址：江苏省常州市荆川里小区 17 栋 502
邮编：213015
想说的话：是《口袋》高手就和我联系吧。

姓名：张阳
性别：男　　年龄：16
拥手掌机：GBA SP、NDS
喜欢的游戏：《牧场物语》、《口袋妖怪》、《黄金太阳》
地址：云南省昆明市白马小区澄碧里 15-2 栋 503 室
邮编：650118
Email：xutianao825@163.com
QQ：330478327

想说的话：愿所有的掌机人笑口常开，在痛苦时拿起自己的掌机放松一下，一定很好。

姓名：赵晓鹏 昵称：对倒三六条
性别：男 年龄：21
拥有掌机：GBA SP、NDS
喜欢的游戏：SLG、S·RPG、A·RPG、ETC
地址：山西省晋中市榆次区锦纶厂宿舍六区4楼－8号
邮编：030600
QQ：330814355
想说的话：欢迎同为动、漫、游、影、音五栖炒饭加我QQ或写信哦。（最好为PLMM哦。）

姓名：李胜 昵称：雾风狂魔
性别：男 年龄：18
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《合金弹头》、《幽游白书》
地址：湖南长沙芙蓉区湖南农大东科院园林C－2005级
邮编：410128
QQ：12422926
手机：13755025912
想说的话：为了PSP我天天吃泡面……

姓名：田源 昵称：宋兵乙
性别：男 年龄：19
拥有掌机：GBA、GBA SP
喜欢的游戏：《恶魔城》
地址：湖北省湖南东湖南望山东湖路付15号男生宿舍
邮编：430072
QQ：285933234
想说的话：以前一人玩游戏，现在有了野蛮女友，变成两人玩。

姓名：顾祺
性别：男 年龄：30
拥有掌机：GB、GBA
喜欢的游戏："《逆转裁判》系列"、《火纹》
地址：上海市南京东路740号
邮编：200001
想说的话：工作压力真的好大，每天回家休息也没时间，不过掌机游戏倒是放松的绝佳伴侣，每天半小时，惬意！祝《掌机王SP》越办越好，小编们多拿米来，玩家看到更好的书！

姓名：严营
性别：男 年龄：19
拥有掌机：GBA、NDS
喜欢的游戏："《机战》系列"、《妹妹公主》
地址：福建省福清市江阴镇北郭村264号
邮编：350309
想说的话：身体健康最重要，大家爱护身体。

姓名：陈俊杰
性别：男 年龄：15
拥有掌机：GB、GBA
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》
地址：江苏省常熟市大义中学高三（6）班
邮编：215500 QQ：480577045
想说的话：看了这本书后我被其中大量的NDS巨作吸引，不知不觉有冲动去买NDS。

姓名：刘曦 昵称：六岁时爱上游戏
性别：男 年龄：16
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《圣剑传说》、《黄金太阳》、《新 我们的太阳》、《牧场物语》
地址：四川省自贡市荣溪职业高级中学春一班
邮编：643000 QQ：357233493
想说的话：愿意结交天下所有爱玩游戏的人！

姓名：谢超 昵称：拼命三郎
性别：男 年龄：18
拥有掌机：小神游SP
喜欢的游戏：《机战》、《ZERO》、《晓月》、《口袋妖怪》《乌里奥》
地址：江苏省盐城市通榆北村二区6号楼402室
邮编：224001 Email：xc999123@126.com
QQ：170535422
想说的话：当我第一次遇见掌机时，便决定要和她一起走下去。我更希望有人能送我台SP，我便心满意足了。

姓名：陈宗民 昵称：掌机王
性别：男 年龄：12
拥有掌机：GBA SP、PSP
喜欢的游戏《牧场物语》、《高达战争策略》《三国志V》
地址：山西省太原市东大学校小学六年级一班
邮编：030001
想说的话：NDS、NDS，若《掌机王SP》能让我中个NDS，我愿《为你而生》。

姓名：黄勇 昵称：GBA专家
性别：男 年龄：14
拥有掌机：小神游SP
喜欢的游戏：《牧场物语》、《超级大战争2》、《真三国无双》
地址：安徽省淮南市蔡家岗火车站站后村2号楼1层4室
邮编：232000
想说的话：好想好想中PSP！



大家有什么攻关或者硬件上的问题，都可发邮件到PGKING@263.net前来询问。我们会选择回答并刊登。发现《掌机王SP》上攻略中的错误也可以来信指出。

《TALKMAN》的翻译功能到底怎么样？是不是很强大？我想以学外语为借口，让我爸给我买一台PSP，还有就是那个《TALKMAN》的麦克风是买软件是随软件一起附送的还是要单独另买？请小编一定要为我解答

忠实读者 周亮

周亮玩友提出的这个问题相当有代表性，不少读者都来信提出了类似的问题。《TALKMAN》这款软件的语音识别机能非常强，同时软件内置的各种外语发音都相当标准。不过如果是从学外语的角度来说的话，那么软件中所收录的词汇及语句数量还远远达不到要求。当然，对于初学者而言，利用这款软件练习一下基础的发音或是培养对外语的语感及兴趣还是相当不错的。麦克风是软件附送的，无需另外购买。

请问在GBA的《龙珠 大冒险》的1对1模式和剧情模式中如何发绝招？我老是被电脑乱打，急死了……

浙江 沈磊华

故事模式中只要在右下有能量的情况下按L键或者L+R键来消耗能量发动必杀。同时你也可以按住R键来发动冲击波。而在对战模式中可按R键来消耗能量发动冲击波。



有一个关于NDS联动的问题，就是NDS的正版卡带能够和D版的GBA卡联动吗？比如说我用一张正版的《恶魔城 苍月十字架》想和D版的《恶魔城 晓月圆舞曲》实现联动获得道具，能成功吗？？

云仙

没有问题的，可以进行联动。不过要注意你的GBA卡带必须是单卡才行，同时用单卡模式烧录游戏的烧录卡（一进入就会直接运行此游戏）也可以和NDS进行联动。但如果你的D卡是合卡或者烧了多个游戏的烧录卡就不能连动了。

想买个256M、500元以内的烧录卡，能否介绍一下哪款比较不错么？我个人不是很看重压缩功能（主要是觉得运行游戏时解压缩时间太慢了），只要存档和时钟功能做得好就可以了，剩下的SMS和金手指随便。对了，有SMS功能的卡，是否会占用一定容量从而影响烧录卡，导致256M的游戏导致空间不够？还有就是如果卡带用的不是可充电电池，是不是换成可充电电池也没用，因为有可能没有充电的回路呀？现在烧录卡弄得我都眼花缭乱的了，所以还是恳请众位编辑给指点一下吧。

CCYT

256M的烧录卡基本都在500元以下，说推荐什么卡这让马修也很难回答，毕竟这位玩家给的范围太大了。像EZ2SP、GBALink II、XG2 TURBO等众多烧录卡在稳定性、耗电及各种功能的支持上都各有所长，从其中选一个用惯了你就会喜欢上这个品牌。烧录卡实现SMS功能有软件和硬件两种，硬件实现SMS功能当然不会占用游戏空间；软件实现的也用不了多大空间。至于电池，你说得对，由于没有充电回路，即使用给烧录卡用上充电电池也无法充电。

这段时间将老游戏翻出来玩，发现《大众高尔夫》是款不错的游戏，十分适合休闲时拿出来玩一玩。上网查了一些相关的资料，其中提到可以用△和〇键来击球，可是我试了很多次都不行嘛，△和〇键的作用好像只有变换视角的说，请问到底要如何使用出△和〇键击球？

山东威海 王靖

要使用出△和○键需要两个条件：首先你所使用的人物必须学会这一招，初始的人物是不能使用的，不过只要多打一会比赛就可以自动学会了。之后在比赛中，击球时还是要使用×键来确定力量的，只是在确定球的精确度时，使用△和○键来确定就可以了。

各位小编们好

本人最近刚好存了一点钱，想买台PSP。有人建议买豪华版的，有人建议我直接买带1G记忆棒的版本，我有点犹豫，不知小编们能否给点建议。另外，1G的记忆棒是否可以另购？另购记忆棒+豪华版的价格是否低于带记忆棒的PSP？毕竟省点钱可以多出去吃几顿，对吧？

江苏太仓 郑智文

单从价格来说的话，附带1G记忆棒的"霸王包"的确要比单买豪华版+索尼行货的1G记忆棒要便宜不少，但必须告诉你的是"霸王包"中的PSP主机的版本是2.5的，目前还不能通过降级来玩SO。当然，如果你买了PSP以后想支持正版的话，那小编还是推荐你买附带1G记忆棒的"霸王包"。不过"霸王包"是属于SCE在为了迎接年末商战而推出的期间限定促销套装，目前在日本已经停产了。国内一些小卖店应该还有一些存货，如果价格在2200左右的话就可以入手了。

本人从《掌机王SP》第28辑开始购买，读到210页的时候觉得不对！比如"このゲームの価格は４８００円です。"海文的拼音是："ko no gee mu no ka ka ku wa yon sen ha ppya ku en de su。"问题就出在su，应该是读成si，如果假名出现在句子末尾就应该读s，而出现在句子开头才读su，比如"すいません"。还有一处わたし的注音写成了"wa ta shi"，应该是"wa ta x"才对。

四川 刘曦

日语教室栏目中出现的注音并非汉语拼音，而是罗马拼音，即该假名在日语系统下的输入方法（は、へ等可变音例外）。比如す，它的读音既不是"苏"也不是"丝"，而是介于两个音之间，用键盘输入只能打su，同时也没有句首句末变音一说；同样し的读音接近于"西"，输入方法是shi或si。

我最近在玩《光明之魂2》其中就差最后一个隐藏迷宫没有打出来。看攻略上是从迷宫中敌人身上打下来取得。我不知道是哪个迷宫，在哪个难度下才能打出来。

浙江 谢增琳

《光明之魂2》中的隐藏迷宫十分多，具体不知道你所说的是哪个。不过根据"从迷宫中敌人身上打下来取得"这个提示来说的话应该指的是"孤岛的迷宫"了，这个迷宫的地图需要在混沌城堡中打死神来获得，几率适中。打出后把地图带在身上就可以从大地图上进入了。

小弟最近在玩中文版的《马里奥和路易基RPG》，进行到寻找星星碎片的情节。可是这里我出了点问题，在找地图左下角碎片的时候，怎么也进入不了那个蜗牛把守的房子，门口那个蜗牛就是不让我进去……郁闷就是进不去。

我找到一篇功略，上面说要玩小游戏，可是我找不到什么小游戏啊。另一篇功略上说和这只蜗牛说话它会找我要钱，说完话后他没有找我要钱啊，请告诉我怎么办吧。

上海 Fstar

其实你玩中文版的话多找其他人对话肯定就能获得提示了。这里只要找附近的蜗牛对话（要隔着柜台），之后就可以进行小游戏的挑战了。

我是GBA版《牧场物语》的铁杆，看了你们的研究后自信什么都了解了，但是我一同学却把我难住了。他问我戒指怎么取得，仔细一看她玩的竟然是MM版……原来新版中还追加了那么多东西啊。我不知道，只能借机向你们询问一下了，谢谢各位。

广西 刘悦

这个简单，正好我知道。方法如下：

1、春之感谢祭的礼物。

2、星夜祭的礼物，与好感度高的GG参加星夜祭时得到。

3、万步计达到1000万步时得到。

4、邮箱中随机收到。

5、结婚戒指，结婚时得到。

6、结婚后第一年生日时得到。

7、结婚10周年纪念。



中奖者的反馈

据说在新年第一天加班的人就会整个一年都要加班，那么同理在新年第一辑里登上“中奖者反馈”的读者，也一定会大交好运哦！在此恭喜这六位朋友，也要恭喜一下小编们其实都是第一类人（泪奔）呵呵，玩笑归玩笑，祝愿大家都能来这个栏目做客，把好运传递给所有人。

姓名：段存昌　　年龄：17　　性别：男

奖品：小神游 SP　　中奖辑数：第 25 辑

地址：石家庄市第 24 中　　电话：13032625550

Email：123654220@sina.com

拥有掌机：小神游 SP

喜欢的游戏：《机战》、《樱战》、《口袋妖怪》

想说的话：下回中个更大的！想要NDS……我会继续支持你们的。

中奖感言：第一次寄，没想到中奖了，老天真是眷顾我啊。

姓名：林启明　　年龄：17　　性别：男

奖品：小神游 SP　　中奖辑数：第 25 辑

地址：佛山市顺德区杏坛镇吕教村镇北一巷 1 号

邮编：528325　　QQ：379116218

Email：379116218@qq.com

拥有掌机：GBA SP

喜欢的游戏：《机战》、《火枪英雄》

想说的话：我们那里只有一家书店有《掌机王SP》出售，但是有时出版了他们还没有到货，使得我不能第一时间享受《掌机王》。大家教我怎么办才好呢？

中奖感言：我才寄了两次抽奖信，想不到第二次就中了，真幸运

姓名：姚一帆　　年龄：18　　性别：男

奖品：记忆棒　　中奖辑数：第 16 辑

地址：福建省建阳市一中高三（2）班

邮编：354200　　电话：5822771

QQ：425101232　　Email：ha_ruka@163.com

拥有掌机：无

喜欢的游戏：《WE》、《口袋妖怪》、《黄金太阳》、《机战》、《真・女神转生》

想说的话：高三真苦，高三真美！时间在流逝，作业在增多，压力在加大，但我还是会继续支持你——《掌机王 SP》。

中奖感言：之前虽然没有收到礼品，但仍寄出了中奖反馈，嘻嘻。不管怎么说，这意外的惊喜还是要感谢《掌机王SP》和小编们。如果可以的话，这一辑就让我这“三无”人员中个PSP吧！哈哈

姓名：孙凯　　年龄：23　　性别：男

奖品：记忆棒　　中奖辑数：第 21 辑

地址：江西省赣州市 951 信箱 52 号

邮编：341000

电话：13576733925　　QQ：13393274

Email：sunkai520@sina.com

拥有掌机：GBA

喜欢的游戏：《恶魔城》、《火焰纹章》、《黄金太阳》、《火影忍者 RPG》

想说的话：从没想到我会中奖，感谢《掌机王 SP》让我知道中奖的快乐。

中奖感言：太高兴啦！太开心啦！希望幸运之神再次关照我。

姓名：陈天日　　年龄：19　　性别：男

奖品：记忆棒　　中奖辑数：第 21 辑

地址：广西省桂林市灌阳高中 187 班

邮编：541600

电话：4092808　　QQ：272952442

Email：tianri520@163.com

拥有掌机：GBA SP

喜欢的游戏：《恶魔城》、《瓦里奥制造》、《机战》

想说的话：感谢《掌机王 SP》的小编们给了我们这么好的书，永远支持你们。

中奖感言：寄了N多次，这回终于抽到我了，兴奋ing

姓名：唐欣　　年龄：22　　性别：男

奖品：记忆棒　　中奖辑数：第 19 辑

地址：重庆市江北区建新北路二村 7 号 6－3#

邮编：400020　　QQ：240353536

Email：tangxin505@sina.com

拥有掌机：GBA SP

喜欢的游戏：《高达 SD》、《机战》、《火纹》、《高级战争》

想说的话：在游戏中可以望掉生活中的不愉快！

中奖感言：运气不错，希望下次中个 PSP。

大奖PSP名花有主！《掌机王SP》第30期大奖揭晓 308名中奖者名单公布！

一等奖 1名 SONY PSP 掌机（豪华版）

安吉县　周泽峰



二等奖 1名 神游 iQue DS 双屏掌机

潮州市　洪笃泳

三等奖 3名 全球同步上市的 iQue micro

扬州市	施晨	成都市	张威
北京市	吉力		

四等奖 3名 小神游 SP

海口市	[illegible]	上海市	林本森
长沙市	[illegible]		

五等奖 300名 四款精美奖品随机抽取

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名、所在省、市，读者如有不明和疑问，请打电话至 0931-4867606 或发 Email 至 pgking@263.net 查询。

因临近放假，本期奖品地址又大多为学校地址，[illegible]



文 ENDLESS工作室 YOUROOM
编 LIKY

我的"JS"朋友

1 概率是一种微妙的东西。

《黄金太阳 失落的时代》中，无头骑士守护的神殿中白龙爆出金块的几率为1%，把金块送到锻造屋的村子，锻造出传说中的亚瑟王神剑的几率为2%×1%——但是RP爆发的时候你会得到很多的亚瑟王剑导致你都嫌它占道具格……

《恶魔城 苍月的十字架》中，得到拟形怪魂的几率为4%，装备它的魂赚到足够的钱可以买噬魂戒指后来到深渊打铁巨人，打倒铁巨人本来就很难——得到它魂的几率则将近于1%×4%——但是RP爆发的时候你用打到的魂合成究级武器后还有很多……

又比如，全国JS遍布，遇到一个非JS的概率为10%(貌似太高了点)，在网上遇到非JS的概率为15%×10%，而这个非JS又跟你在同一个城市的概率则是3%×15%×10%，而我却在网上认识一个同一个城市的非JS并成了好朋友——看来果然是我菜到家了。

2 邪影就是传说中被我菜到的朋友。他在LEVELUP群里是一个以黑社会为背景而闻名的人。我刚开始知道他准备在我们这里开店很高兴，但是传闻他有种黑社会的感觉——刚开始我以为只是开玩笑，是他的照片完全颠覆的我对他的印象——一身黑色的大衣（我怀疑他是从黑客那里入手的），鲜明极富个性的辫子，以及一脸让人不寒而栗的表情，想他不是黑社会都难。他准备在下个星期在离我们学校两条街外开家电玩店——据群里的朋友说那是一家挂着电玩店的名字实质上是黑社会聚集的商店——貌似我以后的日子有点恐怖的说……

不过和我一起住的朋友月倒是很好奇，他想和这个传说中的黑社会交朋友。他想在开业的那天陪我一起去。于是一星期快过去了，而邪影的店准备在下个星期一开业——看来在这个星期结束之前我要好好享受剩下的人生才是……(— —b)

3 别人第一次跟网友见面都是要精心打扮的，这样才可以让对方不觉得自己是青蛙或者恐龙。我也总该把自己搞得不至于把别人吓跑或者吓晕才是。跟月走在路上谈论到他的店的情景，我说昨天我偷偷去调查的时候发现他的店里满是小P孩，很热闹的。月还想装不认识他，准备到了他的店后才说："影子的店好大哦……"不过我想这次见面一定很尴尬的说。

怀着极其复杂的心情走进这家很别致的电玩店。一墙的高达壁纸，最里面是一台电脑和很多PS2的光盘（当然是D版的……）。一侧全部是主机，而此时月的眼里只有那台陶瓷白PSP，而我则更喜欢那台对于我落伍的银白NDS漂亮很多倍的天空蓝NDS。另一侧是琳琅满目的手办周边，全部都放在玻璃橱窗里。整个店给人的感觉就是很干净很漂亮，特别是以蓝色为主题色的店面更是让人眼前一亮。

而本文的主角正在专心致志地玩PS2。显

然月并没有实施他的计划，因为已经半分钟了，空气中只有尴尬的味道……于是我喊了一声“影子”，他转过头来看着我说：“你……你是烈炎？”

4 这个声称“烈炎是我迈向JS的第一个对象”的“JS”很年轻，而且出乎意料的有着一脸干净的笑，完全没有黑社会的样子……在和他的聊天中月跟他很聊得来，好像很早的时候就跟影子认识了。当影子问起我的NDS的时候，我说只有LINK烧录卡，缺张Z卡引导，或者请他帮我刷机。他则是摆出一个很搞笑的表情告诉我说他也不懂——无奈，看来我的NDS要成为他的第一个试验品了，但我还是希望不要成为第一个牺牲品才好——再无奈一个，我居然要做主刀师，因为他对NDS的刷机更是一窍不通。

聊天完月跟我就霸占了他的PS2，他只好去玩PSP的《死神》……第一次见面出乎我意料的顺利，而且影子人很不错，可我就显得很不厚道了——第一次见面就霸占了人家的PS2的说。

5 我在他们店买了一张美版的《任天狗 柴犬和朋友们》，第一是经典游戏值得珍藏，第二是因为2M存档要用到，第三就是刷机要用了。不知为什么我心血来潮想刷机，而且得寸进尺想在他店里刷机，因为影子的店里螺丝刀很多，只有用不到的，没有想用却找不到的，因此工具、导体什么的都是从影子那剥削来的。刷机开始，貌似影子比我还紧张的说，到了7%不动的时候问我是不是要变砖头了——摆明了诅咒我……网上有人说刷机很容易，失败的可能以下三种：1.某兄欲测试NDS电池能力，红灯的时候再刷，结果成功变砖头。2.刷的时候某兄用力扒下电池，看是否有奇迹发生。3.刷的时候想着下按下POWER OFF是否能触发剧情，结果世界上多了一台价值上千的砖头。有惊无险，我成功地刷了机——貌似影子比我还激动的说……他“JS”般偷偷对我说：“以后如果有人要刷机我就叫你，一次100元，五五分，就这么定了哦！”“不行，你什么都没出，我觉得应该九一分。”“什么啊，我出风险费的说！”当时月还在那儿欣赏《零 刺青之声》的恐怖，而我跟影子却同时体会到了刷机的恐怖与刺激。(^_^)

6 每个星期六放假的时候总会收到影子的短信说明天到他家去玩。我说不行不行，去了只会虐你的PS2，影子很生气：“本来就是要你们来虐的啊！”平安夜那晚月跟影子扫荡了KFC，而我由于轻舞于恶魔城邸下而没去参与，结果被影子用黑社会的语气“威胁”。圣诞节那天影子的店入账自开店以来最少的钱——30￥，我说：“影子我们还是改行当JS吧。”他则哈哈大笑。我怀疑他把我跟月当成小P孩，甚至有一次让我跟月帮他发传单——代价是请我们一顿KFC。

我从来没想过能跟一个“JS”朋友这么合得来，感慨一下，有个“JS”朋友真好！



文 贝吉
编 LIKY



我本是一个PC玩家，但PC始终并非因游戏而生，在PC上玩游戏必须面对频繁硬件升级、操作繁复和容易被父母训斥等一系列问题。所以当我遇到掌机的那一瞬间，我便意识到掌机才是游戏玩家的最便利的装备。

1 GB篇

我是很晚才接触到掌机的。在初二时，同学带了一个GB到学校玩，这我才认识了掌机这么个比PC便携了不知几百倍的游戏机，从此，GB向我展示了另一片游戏的天空。当时，我借了同学的GB和一盘《口袋妖怪 绿》回家玩了一个星期，那个星期内，我便没碰过电脑。虽然有些喜新厌旧，但玩GB确实比玩电脑有优势：第一，GB真的很方便，开机就玩，而且体积小，躺在床上玩游戏的梦想终于得以实现。第二，不怕被父母发现，父母是绝想不到在被窝里还能玩游戏的。一星期后，我很不情愿地将GB还给了同学，并与之建立了深厚的友谊（当然是有动机的，哈哈）。成了朋友后，向他借GB就方便多了，他也很乐意与一个志同道合的人一起分享游戏的乐趣。那时我们一起研究《口袋》和《勇者斗恶龙》，经常是一人带回家玩一天，然后次日到学校向对方讲述游戏的剧情和自己的发现。虽然游戏只有两款，但我们从中享受到了最纯朴的游戏乐趣——没有绚丽的画面，没有悦耳的音乐，有的只是真诚的纯洁的心灵交流。中考后，他去了外省读书。分别时，不禁为好友的远去而有所伤感，同时，心中也暗暗打算，等存够钱了一定要买一个自己的掌机。

2 GBA篇

2004年3月某日，高中的第一个假期，我入手了GB的后续机种——GBA，也顺便初识了JS，他以580元卖给我一台我日后看杂志才辨别出来的翻新机，一起入手的还有《机战R》和《黄金太阳》，总共要了我680元。

由于《黄金太阳》的素质太高，致使我以后玩GBA上的其他RPG都没有超过10小时的。《机战R》也早早就换成了《龙珠 悟空的遗产2》，之后还换过《热血物语》、《荣誉勋章》等一些二线游戏。需要特别提一下的是《FFTA》，这是盘我花了80元买来的游戏（不知是不是又被坑了）。《FFTA》绝对是GBA上不可多得的佳作，画面精细、系统出众，自由度高，推荐没有玩过的朋友尝试一下本作。至此，我在GBA上的开销也零零总总地达到了近1000元，这使我发觉了玩GBA游戏的最大缺点，就是开销比玩电脑的开销要大很多，为此，我存私房钱的钱包在这一期间极速缩水。

同年10月，经过一番比较，我以160元购入一盘EZI 128Mb的烧录卡。（这时我认为我惟一的没有吃JS亏的一次）有了烧录卡后，生活一下轻松许多，我再不用为高昂的游戏费用发愁了，因为可以在网上随便下ROM，我几乎将之前只知其名的游戏玩了个遍。可选的游戏多了，相对的，在每个游戏上花的时间就少了很多，甚至像走过场一样：烧录，开机，看开场画面，玩二三个小时，擦除，烧其他游戏。整个过程与我在PC上玩盗版游戏的过程一般无异。我突然领悟，越是容易得到的东西，越是不会珍惜，如同在大街上白捡的东西，就算自己后来不小心弄丢了也不会觉得有多么可惜。感情似乎也是一样……

在高中的班上，掌机的影响范围远没有网络游戏来得广泛，只有两三个有GBA的同学会偶尔在一起，聊一聊最近有什么新掌机游戏，而且都对联机不感兴趣。所以，我至今也没体验到联机的乐趣，实在是遗憾。我就纳了闷了，网游与联掌机游戏同是互动性极强，人与人相互交流的大众同乐方式，咋沉溺于虚幻的网游的人就那么多，而与我一起的掌机玩家可以去打网游，却不联机？

3 NDS篇

2004年末，NDS与PSP正式交锋。虽然PSP的确机能强大，外形时尚，让人垂涎。（旁人：外面下大雨了吗？怎么你身前的衣服全湿了？）虽然我并非任饭，也非《口袋》的极度爱好者，但我还是毅然决然地选择支持NDS，原因是NDS新颖的操作方式点燃了我对游戏的希望。当看到《银河战士 猎人》的官方演示动画时，我心头一股热浪袭来：如此流畅的FPS游戏，居然可以出现在掌机上！NDS下面的触摸屏类似于一个鼠标，完成定位瞄准的工作，同时显示游戏数据。上屏则显示激烈、华丽的战斗画面。触摸屏如同鼠标的输入方式使我预见在NDS上将会出现像《CS》、《星际争霸》一样的高素质FPS、RTS游戏，而这类游戏在GBA

甚至PSP上的操作性绝没有在NDS来的便捷流畅，再加上掌机的便携性这一特点，我坚信，FPS、RTS一定会在NDS上绽放从未有过的光芒。

记得在2005年春节期间，一条小道消息减缓了我购买NDS的脚步——神游公司将在春节后发售行货iDS，并且承诺价格会非常震撼。可我始终没能耐住性子，在向同学借了200元后于4月以1250元将梦想抱回了家，因此我的私房钱钱包也彻彻底底成了摆设。而事后，这次冲动的行为被证明是完全正确的：iDS拖到了9月份才发售，价格也确实令人"震撼"，只不过加了个老掉牙的GBA游戏，就卖到了17XX的高价，够买一个PSP的钱了。不知这给多少原本支持行货的玩家迎头泼了一盆冷水。

入手NDS后，我步入贫困时期，为了早日还清200元，我每天中午的午餐从5元一份的街边"自助大餐"变成了2元的"包子宴"。2月后我顺利还清了债务，但从此也落下了听到"包子"就想吐的后遗症。

9月份，我的NDS终于迎来了第一款NDS游戏——《迷失蔚蓝》。(由于财政关系，之前一直都是在NDS上玩GBA游戏)这是一款讲述男主角与一位素不相识的女主角被困荒岛，两人如何互相帮助，互相激励，最后一起逃出升天的游戏。这款游戏不仅使我体验到了NDS上新奇的操作方式，增强了我对NDS的信心，同时也使我做好了忽然某天与一位可爱清纯的女孩子一同流落孤岛的心理准备。(旁人：你想得到美！)

4 立志篇

前不久，NDS烧录卡的消息铺开盖地，被破解的游戏也超过了95%，NDS的烧录时代还是到来了。虽然我深知用烧录卡的弊端，但如今穷得叮当响的我已没有能力花N×300元去买游戏了。无奈，我只好选择烧录卡。现在的问题在于，是买传统品牌的GBALINK ZIP II呢，还是买一个多媒体功能强大的M3呢？正当我犹豫之时，另一个消息如晴天霹雳将我从美好的憧憬中惊醒，据《掌机王SP》27辑上报道，有一部分的NDS不能使用烧录卡，其中包括我的新加坡版NDS！我顿时石化！

我早已没有资本来买正版游戏养NDS了，如果烧录卡也不能用，那我的NDS不就成了一块砖头了吗？或者我可以卖掉新加坡版NDS，再入手一台可玩烧录卡的日版NDS，可我又哪来那么多闲钱补足其中的差价呢？这时候，我才体会到"有钱男子汉，没钱汉子难。"的真谛。问题的根源还是钱的问题，试想如果我是个月薪3000元的工薪阶层，每月拿300元来买个游戏也不必举棋不定，如果我每月收入5000元，PSP也不再是可望不可及；如果我每月收入1万元，买个iDS来支持行货又有何不可！

回到现实，还有半年我就要踏上高考的擂台了，今天努力学习的程度将决定明日能否进入理想的大学，从而影响将来毕业后的出路及工作后的生活条件，是成为一个只能吃廉价肉包勉强度日的无业者(我狂吐)，还是成为一个白手起家身家上亿的企业家，一切都掌握在我自己的手中。为了现在的NDS，为了购买日后的GBE，为了体验更多的游戏乐趣，我惟有废寝忘食地努力学习，靠自己的双手去不懈拼搏、奋斗。我深信，在不久的将来，我将看见风雨后的彩虹！

后记

在如今拜金主义盛行的社会中，我们当然反对以金钱来衡量一切事物的价值，但不可否认的是，只有具备了一定的物质基础后，才能有更丰富多彩的精神享受。待到我发达之后，先买两个PSP，一台玩游戏，一台看电影，接着买八个NDS，再雇八个人陪我联机玩《马里奥赛车DS》，我还要开家游戏公司，引进最新的掌机和掌机游戏，行货NDS只卖500元，正版中文游戏一款只卖69元就好了，哈……哈……哈……(旁人：这小子疯了，快送去精神病研究中心)



掌机游戏综合发售表

日本的新年已经过去了，随着年末商战的结束，这次发售表上的游戏也不再像过年前那么火爆了，不过1月份依然有不少值得一玩的作品。NDS上比较推荐的是预定在1月19日发售的原创作品《失落的魔法》，类似于RTS的战斗配合NDS的触控笔操作应该带给玩家不少新鲜感。如果喜欢"《英雄传说》系列"的话，那PSP上"卡卡布三部曲"的最后一作《海之槛歌》也是不容错过的。本辑《掌机王SP》是农历春节前的最后一辑了，小编们在这里祝大家过年玩的开心！

发售表阅读提示

1.本发售表信息从左到右依次为发售日、中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。

2.红色字体为受瞩目游戏。

3.除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。

GAMEBOY ADVANCE

2006年1月16日			
Hudson 精选集 Vol.5 射击游戏合集 ハドソン ベストコレクション VOL.5 シューティングコレクション	Hudson	ETC	2800日元
Hudson 精选集 Vol.6 冒险岛合集 ハドソン ベストコレクション VOL.6 冒険島コレクション	Hudson	ETC	2800日元
超人特攻队 强敌破坏者登场 Mr.インクレディブル~强敌アンダーマイナー登场~	SEGA	ACT	4800日元
2006年2月23日			
游戏王 世界冠军锦标赛2006 游戏王ワールドチャンピオンシップ2006	[illegible]	TAB	[illegible]
川边垂钓3&4 川のぬし釣り3&4	MMV	RPG	4800日元

Nintendo DS

2006年1月5日			
新彩虹岛 ニューレインボーアイランド	Taito	ACT	4800日元
2006年1月12日			
日式面包王 游戏一号 顶上决战 焼きたて！ジャぱん ゲーム1号 顶上决战！！	Bandai	AVG	4800日元
2006年1月14日			
绝体绝命危险老爷子DS 耸人听闻的危机 绝体绝命でんぢゃらすじーさんDS でんぢゃらすセンセーション	Kids Station	ACT	4800日元
2006年1月19日			
钢铁之羽 アイアンフェザー	Konami	A・RPG	4980日元
失落的魔法 ロストマジック	Taito	A・RPG	4800日元
生化危机 死亡寂静 BIOHAZARD Deadly Silence	Capcom	AVG	4800日元
银河战士Prime 弹珠台 メトロイドプライム ピンボール	Nintendo	TAB	4800日元
KeroKero7 ケロケロ7	Bandai	ACT	4800日元
2006年1月26日			
死神Bleach 驰骋苍天的命运 Bleach DS 苍天に驱ける运命	SEGA	FTG	4800日元

弹爵 弹爵ーダンシャクー	Taito	STG	4800日元
成人英语训练DS 英语学习 英语か苦手な大人のDSトレーニング [illegible]	Nintendo	ECT	3800日元
2006年2月2日			
光速蒙面侠 究极恶魔之力 アイシールド21 マックスデビルパワー!	Nintendo	SPG	4800日元
拉拉泡泡龙DS ひっぱって!! バブルボブルDS	Taito	PUZ	4800日元
2006年2月9日			
右脑达人 爽解! 找碴博物馆 右脳の达人 爽解! まちがいミュージアム	Namco	ETC	3800日元
超人特攻队 强敌破坏者登场 Mr.インクレディブル～强敌アンダーマイナー登场～	SEGA	ACT	4800日元
2006年2月16日			
问答小子 このクイズ野郎!!	Namco	ETC	4800日元
2006年2月23日			
圣剑传说DS 玛娜之子 圣剑传说DS チルドレン オブ マナ	Square Enix	A·RPG	4800日元
壮志凌云 TOP GUN	Taito	STG	4800日元
安洁莉可 二重奏 アンジェリーク デュエット	Koei	SLG	4800日元
三国志DS 三国志DS	Koei	SLG	4800日元

PlayStation Portable

2006年1月5日			
Taito纪念合集 口袋版 タイトーメモリーズ ポケット	Taito	ETC	4800日元
2006年1月12日			
英雄传说 卡卡布～[illegible] 英雄传说 ガガーブトリロジー [illegible]	Bandai	RPG	[illegible]
2006年1月19日			
伊苏 纳比斯汀的方舟 イース ーナピシュテムの匣ー	Konami	A·RPG	4800日元
滚滚变色龙 くるくるカメレオン	Starfish	ACT	4800日元
三国志Ⅶ 三国志Ⅶ	Koei	SLG	4800日元
街头霸王ZERO3 ↑↑ ストリートファイター3 ↑↑	Capcom	FTG	4800日元
电车GO! 口袋版 中央线篇 电车でGO! ポケット 中央线编	Taito	SLG	4800日元
2006年1月			
SIMPLE2500系列 携带版 Vol.2 网球 SIMPLE2500シリーズ ポータブル!! Vol.2 THE テニス	D3 Publisher	SPG	2500日元
舞HIME 爆裂 风华学园激斗史 舞-HiME 爆裂! 风华学园激斗史?!	Sunrise interactive	FTG	4800日元
2006年2月2日			
咒医Dr.杜马丈太郎 咒医Dr.杜马丈太郎	Taito	AVG	4800日元
2006年2月9日			
宇宙巡航机 携带版 グラディウスポータブル	Konami	STG	[illegible]
模拟人生2 多米尼克博士的阴谋 ザ・シムズ2 Dr.ドミニクの阴谋	EA	SLG	4800日元
中原的霸者 三国将星传 中原の覇者 三国将星传	Namco	SLG	4800日元


VOL.32
收录影像：《EXIT》
《生化危机 无间》
热血最强
如何将游戏中的所有BOSS在瞬间干掉



2006年

《掌机王SP》更加精彩！

敬请期待下一辑！我们春节后见！



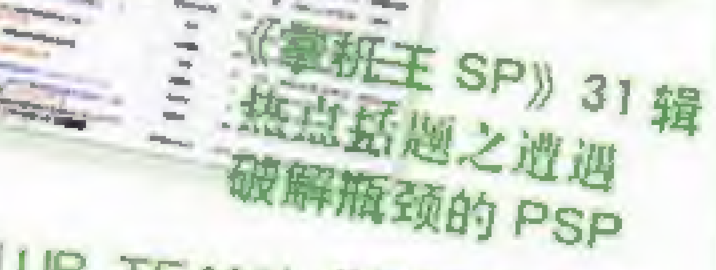
《洛克人 EXE6 电脑兽古雷》
加最速攻略+里关攻略+全芯片图

《召唤之夜 铸剑物语 原石》
深入研究

[醒目]第二次上海掌机研究

大家认为最不浪费 nds 机能的

[求助]请问口带
个迷宫可以找到



《掌机王 SP》31 辑
热点话题之遭遇
破解瓶颈的 PSP

[UP TEAM]《新纪幻想 2》
攻略+心得

[厚道]电信网通双线 78 款 PSP
ISO HTTP 下载！12.7 更新！
牧场 & 战国

PSP
讨论区

体验
掌机
生活

猫
笑
诚
寨

一个女生骂她男朋友的，
厉害，没一个脏字！

[惊恐]1 条神秘的咒语

[推荐]很好玩的游戏——无表情猫猫

[贴图]看完以后，
没有一个女人不感动的

为什么婚戒要带在无名指上
（一个奇妙的生理现象）



